La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.



En colaboración con **CD-ROM***Today* U.S.A.

975 Ptas.

¿Son útiles las Enciclopedias Multimedia?

Descubra las más completas

CON MÁS DE 50 CDs COMENTADOS

Guía práctica
Primeros pasos en la edición digital de vídeo

LOS 4 MEJORES CURSOS DE IDIOMAS

Clases particulares en CD-ROM

HOBBY PRESS



La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.



AÑO I - Número 2 - Abril 1995



Les presentamos las mejores enciclopedias en CD-ROM y sus nuevas ediciones.

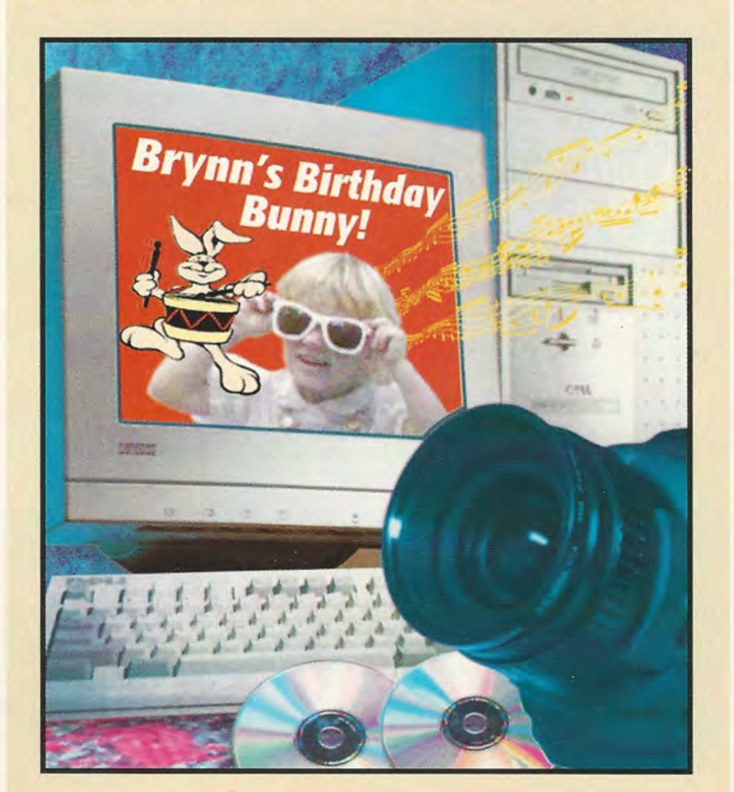
SECCIONES

OPINIÓN

ESTE MES

Portada

Tecnología



Software

Protagonistas



ANÁLISIS

Divulgación 54

Entretenimiento 74

***Los pequeños disfrutarán con* The Rabbits At Home**









3D Atlas: ***un programa multidimensional***

Educativos 108

Aplicaciones 119

Utilidades



EL CD-ROM contiene...

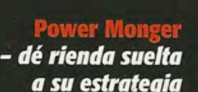
ENTRETENIMIENTO

Retribution
Wrath of the Gods
Aces of the Deep
The Lemmings Chronicles
Casino
ACD Sampler

Noctropolis
– los comics cobran vida...

SOFTWARE PARA MAC

Eat My Photons
Fury of the Furries



Power Monger
– dé rienda suelta a su estrategia



EDUCATIVOS

Putnam New Media Sampler
Snoopy's Geography
Harry and the Haunted House
At Bat
Fotos del espacio
Clásicos de la Literatura Inglesa
Descubrir Utah

4 Paws of Crab
– cultura y cocina

CREATIVIDAD

Media Maestro
Vistapro

Autoedición de vídeo con Adobe Premiere – un estudio de televisión en su PC

Busque:



En EL CD-ROM
Este símbolo indica la relación entre el contenido de la revista y el de nuestro CD-ROM.



CD-ROMs en perfecto inglés

Muchos lectores se quejan, y probablemente con razón, de la gran avalancha de software existente en inglés y la paralela escasez de producto traducido al castellano. Muchas son las razones que explican este fenómeno. Sin ánimo de justificarlo, vamos a repasar las más importantes. Como se sabe, la producción de software en inglés es ya de por sí una actividad cara, pero decir CD-ROM, significa "enorme cantidad de información", por lo que los costes repercuten en un mayor precio del CD, no ya por el soporte, sino por los costes de desarrollo que son multiplicados por el volumen de la información. En consecuencia, la localización (traducción de contenido y manuales) al castellano se convierte en una tarea tan ardua y costosa que prácticamente ninguna empresa de software está dispuesta a asumirla. Para acabar de complicar el tema, aunque el volumen del mercado hispanohablante es, a priori, idéntico al inglés, estos ciudadanos –la mayoría habitantes de Sudamérica– no tienen un poder adquisitivo equivalente, además de problemas sociales, políticos y económicos lo suficientemente importantes, como para dejar en un segundo plano este tipo de consumibles.

Compañías de extraordinaria difusión en todo el mundo, como es el caso de Microsoft, empiezan ahora a plantearse alguna solución a este problema. La idea es que los programadores se conciencien de que existen otros países, otros juegos de caracteres, diferentes longitudes en los textos y significado en las expresiones. Sin una voluntad manifiesta en los propios equipos de desarrollo, los productos serán difícilmente localizables y adaptables a los mercados nacionales. Aunque nos pese, no se pueden comparar las ventas en EE.UU./Inglaterra con las que se producen en todo el mercado hispano.

Parte de la culpa de esta escasez de traducciones la tiene el propio usuario que acepta sin rechistar la compra de productos en inglés, al mismo tiempo que muestra poco agradecimiento a las productoras que se esfuerzan en localizar sus productos. Por ejemplo, si el programa en castellano costara un poco más por el indudable esfuerzo realizado en su traducción o adaptación, ¿estaríamos dispuestos a asumir ese sobre coste o seguiríamos comprando el producto original, incluso a través de importadores paralelos que no ofrecen ningún tipo de garantías?

Por último no conviene tampoco olvidar la otra cara de la moneda: la habitual chapuza nacional de las traducciones con prisas, a medias, mal acabadas y confusas, repletas de faltas de ortografía y carentes de sentido, por no hablar de la escasa o nula comprobación que se hace de estos productos, redundando en un mayor número de errores que en los originales, con muchas horas de prueba.

Como casi siempre es el usuario, con su actitud de aceptación o rechazo, quien tiene la última palabra.

Domingo Gómez. Director



EDITA HOBBY PRESS, S.A.

PRESIDENTE María Andrino
CONSEJERO DELEGADO José I. Gómez-Centurión
SUBDIRECTORES GENERALES
Domingo Gómez, Amalio Gómez

DIRECTOR Domingo Gómez
SUBDIRECTORA Cristina M. Fernández
DIRECTOR DE ARTE Jesús Caldeiro
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN Cristina Gómez
REDACTOR JEFE Francisco J. Gutiérrez
EQUIPO DE TRADUCCIÓN Juan Bosco, M. J. Alcamí, Diego Gómez, Marta Viana, José D. Alconchel
ADAPTACIÓN DEL CD-ROM Miguel Ángel Lucero
COLABORADORES Pedro José Rodríguez, Juan Antonio Pascual, Fco Javier Rodríguez, Anselmo Trejo, Guillermo Puertas, Juan Antonio García
SECRETARIA DE REDACCIÓN Laura González
DIRECTORA COMERCIAL María C. Perera
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD María José Olmedo
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Javier del Val

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

IMPRIME
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200. 28022 Madrid
Tel. 747 33 33

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

TRANSPORTE
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-6948-1995

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Se solicitará control O.J.D.

STAFF DE CD-ROM TODAY, EDICIÓN U.S.A.

EDITORIAL DIRECTOR Lance Elko
SENIOR ART & DESIGN DIRECTOR Amy L. Pruette
ASSOCIATE EDITOR Phill Powell
ASSOCIATE ART DIRECTOR Hudson Best
GRAPHIC ARTIST S. Carol Ellison
ASSISTANT EDITORS
Lisa M. Howie, Anne L. Tucker
DISC EDITOR Gary Meredith
ASSISTANT DISC EDITOR James G. Piper
WEST COAST EDITOR Anne Gregor

CONTRIBUTING EDITORS
Steven Anzovin, Charles Brannon,
Tom R. Halfhill, T. Liam McDonald,
Neil Randall, Peter Scisco,
Tim Victor, David A. Wade, Kathy Yakal

BIENVENIDOS *a* EL CD-ROM



Como han podido leer en las páginas del sumario, el contenido de nuestro segundo CD-ROM va destinado a los fanáticos de los juegos en DOS y Mac. Le proponemos pasar de la acción de *Retribution* y de *Aces of the Deep*, a los desafíos mentales de *Wrath of the Gods* y *Notropolis*... Sin embargo, la diversión no se detiene en esos títulos... Eche un vistazo a *Harry and the Haunted House* o a *Snoopy's Geography*, de la sección de educativos, y verá lo que le espera. Pero tampoco olvide contemplar las demos de los juegos *Four Paws of Crab*, *Sources of Faith* y *Media Maestro*. Permita que Charles Brannon le enseñe a producir sus propios vídeos digitales gracias al *Adobe Premiere*. Como verá, en la variedad está el gusto, y nosotros porcuramos complacerles.

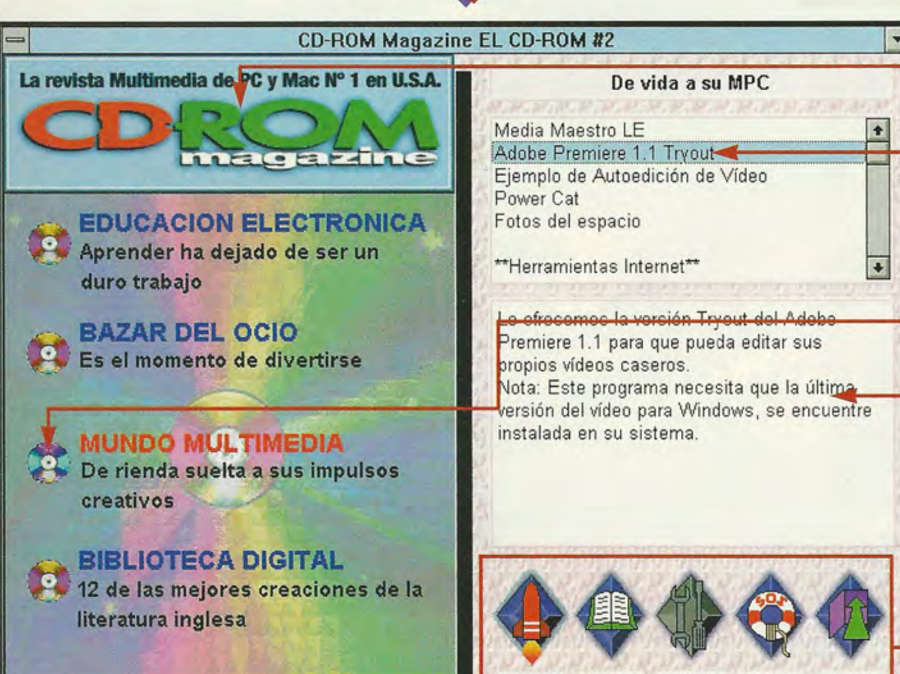
Instalación rápida para los usuarios de PC

1. Pinche con el ratón la opción Archivo en el Administrador de Programas de Windows y seleccione Ejecutar. En esta ventana, seleccione Examinar y sitúese en el directorio que su unidad de CD-ROM tenga asignada (normalmente D: o E:).
2. Seleccione INSTALL.EXE y pinche con el ratón en el botón de Aceptar.
3. Esto instalará el programa menú de EL CD-ROM y creará un nuevo icono en un grupo de programas llamado CD-ROM Magazine.
4. Haga un doble click en este nuevo icono del CD-ROM para ejecutar el menú. Nota: una vez instalado, este icono puede servirle para utilizar futuras ediciones de EL CD-ROM.

Requerimientos del sistema para utilizar EL CD-ROM

Necesitará como mínimo un ordenador PC IBM/ Tandy u otro compatible al ciento por ciento, con un procesador 386 SX, una tarjeta gráfica SVGA (640 x 480 de 256 colores), 4 megas de memoria y una tarjeta de sonido compatible con Windows.





Pinche en el logotipo para obtener más información sobre EL CD-ROM.

Pinche en cada uno de los programas que quiera ejecutar.

Haga un click sobre el icono del CD para seleccionar un apartado.

Cada demo tiene una pequeña información sobre su contenido.

Sólo para los usuarios de DOS: la mayoría de los programas de EL CD-ROM trabajan bajo Windows. No obstante, existen algunos excelentes juegos para DOS en este número que deben ejecutarse desde el programa menú del DOS. Consulte el programa menú de Windows para más información.

Para los usuarios de Windows: tenga en cuenta que el programa menú de Windows está mejor adaptado para ejecutarlo en una tarjeta gráfica SVGA que para una VGA, u otra tarjeta gráfica inferior. Si dispone de una tarjeta VGA, el menú funcionará normalmente, pero no mostrará todos los colores ni algunas de las líneas de los cuadros de diálogo que forman parte del sistema.

ICONOS

Cuando están resaltados, estos iconos tienen las siguientes funciones:

EJECUTAR: haga un click en este icono para iniciar, o ejecutar, cada programa.
LÉEME: seleccione este icono para obtener información adicional.
INSTALAR: seleccione esta opción para instalar un programa.
AYUDA: este icono proporciona información sobre la utilización del menú.
SALIR: si selecciona este icono, volverá al administrador de programas de Windows.

Instalación Rápida para los usuarios de Mac

1. El CD-ROM utiliza el conocido escritorio de Macintosh para visualizar su contenido.
2. Introduzca el CD-ROM en el lector. Espere a que aparezca el icono en pantalla y haga un click sobre él.
3. El contenido del Mac está organizado en carpetas jerárquicas.

Nota: muchos de los archivos de texto en EL CD-ROM son demasiado extensos para cargarlos con el Teach Text o en aplicaciones de extensión restringida, como es el caso de Claris Works. Pero pueden cargarse y visualizarse sin problemas en los principales procesadores de textos como MS Word o Nisus.

Requerimientos del sistema para utilizar EL CD-ROM

Se requiere como mínimo un ordenador Mac LC de 256 colores, sistema operativo 7, una unidad de CD-ROM y 4 megas de RAM.

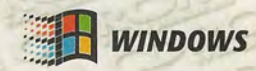
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Disponemos de un servicio técnico al que podrá hacer todo tipo de consultas sobre la instalación del CD-ROM y de los programas que contiene. Podrá ponerse en contacto con nosotros de lunes a viernes, de 4 a 8 de la tarde en el teléfono:

(91) 653 73 17

Le rogamos que, en la medida de lo posible, formule sus dudas frente al ordenador y con el CD-ROM que le dé problemas.

Computer Key







MAC

Noctropolis

DOS Ganar un importante concurso puede dar lugar a un gran alboroto, sobre todo si la vida no ha sido un camino de rosas antes de la racha de buena suerte. Y, desde luego, la vida no le ha sonreído a Peter Gray: su mujer le ha abandonado y su negocio de libros de segunda mano está en las últimas. Para complicar las cosas aún más, la edición de su comic preferido, *The Adventures of Darksheer*, ha sido cancelada. El hecho de ganar un concurso, titulado "I want to be a Darksheer", parece indicar un cambio en el destino de Peter, pero él no puede imaginarse que el cambio es a peor, ya que termina sustituyendo a su héroe retirado. Nuestra demo de *Noctropolis* no es jugable, aunque da una excelente visión general del juego. En él se combina el arte del comic con reproducciones surrealistas y el humor negro está presente a lo largo de todo el juego. En realidad, *Noctropolis* tiene partes algo "indecentes" y, en conjunto, es violento, aunque nuestra demo no presenta ninguno de los desnudos parciales que aparecen en la versión completa del programa.



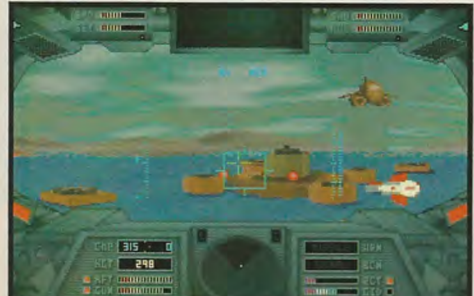
Noctropolis es un mundo oscuro en el que no hay tiempo que perder por todos los peligros que nos acechan.

Retribution

DOS Existe un viejo refrán que dice que si algo parece demasiado bueno para ser verdad, seguramente lo es. Quizá los habitantes de una Tierra futura se hayan tomado ese refrán en serio durante su edad de oro, porque bajo la prosperidad, se mueven fuerzas siniestras. En este juego los Krellans han hecho de los habitantes de nuestro planeta una raza próspera y feliz, preparada para dar el fruto deseado. Usted está al mando de una imponente y poderosa nave de ataque encargada de derribar los petroleros de los Krellans antes de que éstos abandonen la Tierra, pero tenga cuidado, verá que sus escudos protectores se desvanecen.



En este caso sí que puede juzgar un libro por su portada, ya que los Krellans son monstruosos.



Las naves de los Krellans deben ser detenidas o de lo contrario, despídase de volver de la misión con vida.

Nuestra demo funciona desde el CD-ROM, por lo que no es necesaria su instalación. Se puede hacer algunos cambios desde la línea de comandos al ejecutar el programa para configurar el juego para una tarjeta de sonido o un joystick determinados, pero se puede jugar sin ningún procedimiento de configuración. Se incluyen dos demos: una para sistemas de 4MB denominada RETDEMO4 y otra para una configuración de 8MB llamada RETDEMO8. Puede iniciarse RETDEMO4 desde nuestro menú del DOS o bien se puede iniciar cualquiera de los dos programas desde el prompt del DOS desde el subdirectorio de RETRIB en el CD-ROM. Salir del juego es algo problemático, hay que apagar el ordenador.

En la cabina...

Velocidad	1-9 (se puede incrementar con teclas +/-)
Aceleración Extra	TAB
Objetivo	T
Selector de proyectil	Enter
Bengala	C
Mapa	M
Cambio de perspectiva	F1, F2, F3, F4
Joystick/Ratón	F8
Nivel de detalle	F10
Pausa	BACKSPACE
Abandonar la misión	ESC

Teclas de Función

Wrath of the Gods

El capitán de este navío estará encantado de acogerle en su barco a cambio de que le muestre el camino entre esas traicioneras rocas.

Wrath of the Gods es algo parecido a un enigma. Por ejemplo, ¿cómo se podría asociar a alguien como Robert Newton haciendo de Long John Silver en la Grecia clásica? Quizá utilizando la técnica que consiste en superponer cabezas animadas sobre cuerpos estáticos que parece estar tan sólo a un paso de los labios con movimiento de los antiguos dibujos animados de Clutch Cargo. Estas son sólo dos de las incoherencias que aparecen en *Wrath of the Gods*, un juego extraño pero divertido y con mucho ingenio, en el que se plantean complicados rompecabezas. La parte jugable de la demo sólo introduce una serie de escenas del juego, lo suficiente para trasmitir la idea de este programa.



De haber sabido que iba a tener una audiencia con un dios, se habría puesto su mejor túnica...

Para ejecutarla, pinche con el ratón sobre la carpeta que contiene la cara y, después, en el icono de la aplicación que hay dentro de la carpeta. El interfaz es bastante sencillo y comprende una barra de acciones a lo largo de la parte inferior que muestra iconos para realizar las distintas acciones –andar, hablar, coger objetos– y para el inventario de que dispone. También permite acceder a los controles de manejo del juego. Por cierto, si no sabe cómo continuar, observe lo que le ocurre al ave e imagine una forma para duplicarlo. Si esto no le sirve de ayuda, puede consultar al Oráculo pero recuerde que éste no da consejos gratis.

El Catálogo de Putnam New Media

En este disco le ofrecemos dos estupendas demos de Putnam New Media : *Big Anthony's Mixed-up Magic* y *Cartoon History of the Universe*. Pese a que están dirigidos a grupos en edades diferentes, ambos programas son educativos y, a la vez, muy entretenidos. *Big Anthony's Mixed-up Magic* lleva a los niños a través de un maravilloso mundo mágico y lleno de aventuras junto al personaje que da título a este juego. En él podrán, o bien participar en la historia mientras Big Anthony ayuda a Stega Nona, la Curandera, a encontrar los ingredientes para sus ungüentos, o bien pueden seguir la historia completa, "Stega Nona meets her Match" en forma de libro electrónico.

Cartoon History of the Universe está dirigido a niños de diez años "en adelante", entre comillas porque seguro que muchos adultos disfrutarán también de este programa. El título, que abarca la historia transcurrida desde el Big Bang hasta la Edad Dorada de Grecia, constituye una aplicación de multimedia que hace que estudiar historia sea un placer.



El Profesor es su guía hacia montones de avances milenarios, hacia un estudio exhaustivo de la presencia humana en nuestro planeta.



El mundo de Big Anthony está repleto de personajes fascinantes y de mágicas sorpresas.

Autoedición de Vídeo con Adobe Premiere

Charles Brannon es conocido por sus perspicaces columnas y reseñas en CD-ROM *Magazine*. Charles ha estado experimentando con el potencial del *Adobe Premiere* en la autoedición de vídeo, una aplicación completa que permite, entre otras cosas, componer, sin que se aprecien los cortes, y mejorar sus propias creaciones de audio y vídeo. Como complemento a su artículo *Edición digital de vídeo*, Charles ha preparado un cortometraje a partir de algunos de sus propios vídeos caseros en el que se muestra cómo se realiza la edición en un estudio y los posibles efectos de utilizar Premiere en combinación con una tarjeta de vídeo y un cuadro de conversión. Como demuestra su creación, los vídeos caseros pueden mejorar mucho gracias a este programa.

Si surgen problemas al ejecutar el vídeo de Charles desde nuestro menú Windows, salga de él, entre en el directorio DTVIDEO del CD y haga un doble click en el archivo de KIDS.AVI. Después, debería ejecutarse desde el Media Player, si se tiene uno instalado en Windows. Es posible que haya que abrir el Media Player y acceder al archivo desde ahí.



Ejemplo de transición de una imagen a otra por medio de efectos visuales.

Biblioteca Electrónica

Este mes ofrecemos algunos clásicos, como Ivanhoe, de Walter Scott; *Far From the Madding Crowd*, de Thomas Hardy; *Heart of Darkness*, de Joseph Conrad; *Sense and Sensibility*, de Jane Austen; *Utopía*, de Tomás Moro; Historia de dos ciudades, de Charles Dickens; *El prisionero de Zenda*, de Anthony Hope; *Frankenstein*, de Mary Shelley; *El paraíso perdido*, de John Milton; *Los cuentos de Canterbury*, de Geoffrey Chaucer; y *El retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde.

Fuentes de la Fe

En el directorio SOURCES/ISLAMOVS de EL CD-ROM podrá encontrar cuatro vídeos que forman parte de este programa. Los vídeos se encuentran en formato QuickTime para Windows y la podrá visualizar desde el Media Player de Windows.

4 Paws of Crab

La cultura tailandesa es un mundo aparte del de Estados Unidos. *4 Paws of Crab*, de Live Oak Multimedia (510-654 7480), ofrece una llamativa visión de estas diferencias. La demo contiene una versión, hecha a base de recortes, de las cuatro secciones del CD-ROM : Recipes, Mirrors, Happy Market y Time Romp.



El interfaz asimétrico de 4 Paws of Crab es muy singular, pero eficiente a la vez.

La sección Recipes, que se centra en la cocina tailandesa, incluye un artículo de las dos categorías de sopas y salsas curry. La sección Mirrors expone los diarios de viaje de un estudiante estadounidense y de otro tailandés. Happy Market muestra la plaza del mercado y los productos típicos. Time Romp compara los acontecimientos más importantes que han tenido lugar en Estados Unidos y Tailandia durante determinadas épocas en los últimos tres siglos...

Cómo ejecutarla: Lea el archivo Léeme en la carpeta de 4 PAWS OF CRAB y luego haga un doble click en el icono de 4 PAWS CRAB de EL CD-ROM.



Los diarios de un estudiante tailandés y de otro estadounidense ofrecen información de ambos países.

Herramientas para Internet

La columna WinWiew de este mes hace incapié en la utilización de Windows con Internet. Charles Brannon analiza las ventajas de agunas como Winsock 2.08, Netscape 1.0N, WS FTP, Eudora 1.4.4 COMT. Hemos incluido estas herramientas en el subdiretorio titulado INTERNET.

Casino

¿Está de suerte esta noche? Lo único que no podrá hacer en **Casino** *es charlar con los demás jugadores.*

El *Casino* de Capstone introduce en su ordenador toda la emoción y el ambiente del juego. Intenta emular la atmósfera de una casino real, hasta el punto de que casi se puede oir el ruido de los vasos al chocar o el sonido de los dados.

Con la versión completa de este programa podrá probar su suerte en gran variedad de juegos, aunque nuestra demo sólo muestra el blackjack. *Casino* funciona directamente desde nuestro CD-ROM o, si lo prefiere, puede copiar los archivos a un directorio del disco duro y ejecutarlo desde ahí. La demo no permite guardar las jugadas o acceder a los menús de los diferentes campeonatos, pero ofrecemos la versión completa de blackjack. Existe un archivo de ayuda on-line en el menú principal para obtener más información sobre el juego.

The Lemmings Chronicles





Seguro que creía que había visto caminar a los lemmings por última vez... Pues se equivoca; aquí vuelven de nuevo, y con ganas de venganza, en *The Lemming Chronicles*. Las bases del juego son las mismas: ayudar a estos pequeños individuos a encontrar la salida de cada nivel, utilizando su habilidad para saltar, excavar, apilar bloques, etc., para hacerles superar los diversos obstáculos.

Si ha jugado antes a los Lemmings, los tres niveles que se muestran en la demo –y que suman más de 90 en la versión completa– le resultarán familiares, aunque se han introducido algunos cambios para aderezar el juego. Por ejemplo, en el nivel egipcio, puede conseguir la ayuda de un topo para excavar. Para ejecutar este programa, instálelo desde nuestro menú Dos, sitúese en el directorio creado por el programa de instalación y teclee "L3".

Aces of the Deep



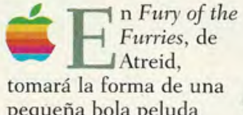
En *Aces of the Deep*, Sierra / Dynamix ha creado la que puede considerarse como la más intensa y realista simulación de un submarino de la Segunda Guerra Mundial que se haya hecho nunca, una simulación que comprende todo el extenso arco de la campaña del Atlántico Norte, permitiéndole entrar en combates simples o hacer la carrera entera en el Kriegsmarine alemán.

Nuestra demo muestra la impresionante secuencia con la que se abre la versión del CD-ROM y le sumerge justo en medio de un combate de buques escolta. Al comienzo de la demo, su submarino se encuentra en una posición idónea para atacar por sorpresa a una considerable formación de buques Aliados...



El interfaz no es complicado y facilita el seguimiento de la situación de sus submarinos.

Fury of the Furries



En *Fury of the Furries*, de Atreid, tomará la forma de una pequeña bola peluda con una cara simpática, denominada diminuto.

El objetivo del juego consiste abrirse camino a través de una maraña de obstáculos y encontrar los tres anillos mágicos que le ayudarán a derrotar a su adversario.

En EL CD-ROM podrá encontrar una archivo Léeme dentro de la carpeta de *Fury of the Furries* que le proporcionará información detallada sobre las reglas del juego y los controles de las teclas de función.

Cómo ejecutarlo: haga un doble click en el icono de Fury of the Furries en EL CD-ROM.

Eat My Photons

Este trepidante juego de combates espaciales, de Eccentric Software, está lleno de acción.

El tanque aerodeslizante que usted dirige está equipado con misiles de largo alcance dirigidos por radar y un cañón láser para disparar a objetos situados dentro del campo de visión.

La demo es completamente funcional y empieza en el nivel 3. Sólo están inhabilitados los botones de guardar, cargar y puntuar.

Para ejecutarla: haga un doble click en el icono de *Eat my Photons* de EL CD-ROM. Pinche con el ratón el botón de Nuevo y luego pinche en Aceptar, bien la misión de combate aéreo o terrestre. Pinche con el ratón en Ayuda para obtener una descripción detallada sobre los controles y las ilustraciones enemigas.

Power Monger





Power Monger, de Electronic Arts, es un complejo juego de estrategia bélica en el que usted se mete en la piel de un general. Su objetivo es simple: obtener más tierras. En la versión completa del juego han de conquistarse 195 islas. La demo es funcional, aunque sólo hay que apoderarse de tres islas para conseguir la victoria. No es tan fácil someter las otras dos islas; para ello tendrá que emplear espías y tropas adicionales.

Funcionamiento

1.-Copie la carpeta de *Power Monger* en el disco duro de su ordenador (sólo ocupa 1.6 MB) y haga doble click en el icono de la demo.
2.-Seleccione una de las opciones Empezar, Nuevo o Conquistar en el menú de Conquistar.
3.-Un mapa le mostrará las tres islas que tiene que tomar para vencer. Haga click en la isla situada justo en las esquina de la pantalla.
4.-Abra el menú de Configuración y seleccione Asentamientos en la sección con formato de mapa.
5.-Aparecerán dos puntos blancos en el mapa global de tamaño más pequeño ubicado en la esquina izquierda de la ventana. Si pincha con el ratón en el punto inferior, obtendrá un primer plano de un determinado asentamiento.
6.-Haga click en el botón de ataque (el que tiene la espada grande) y después en el de la población para dar comienzo a la matanza.
7.-Una vez que sus hombres hayan aniquilado a los habitantes, conquiste otro asentamiento y luego seleccione Abandonar del menú de Juego.
8.-Abra el menú de Conquista y seleccione Continuar Conquista para seleccionar otra isla a la que derrotar.

At Bat

At Bat, dirigido a niños de entre 7 y 13 años, ofrece una visión interactiva sobre los aspectos básicos del béisbol, a la vez que enseña algunas nociones esenciales de la vida. Los niños pueden elegir entre seguir la historia, participar en uno de los juegos en la "televisión interactiva" o buscar pasatiempos ocultos, entre los que se incluyen clips animados, sonidos o conocimientos elementales sobre el béisbol.

Sugerencia: después de la introducción, haga un click sobre el botón del Hurlman. Hurlman es un jugador de campo que está preparado para devolver la bola. Por otro lado, un joven hincha es obligado a ingerir comestibles típicos de un estadio de béisbol por cada letra incorrecta. Si éste come demasiado, devuelve.

Pinche con el ratón en los bocadillos de texto para continuar el diálogo de Rudi.

Cómo ejecutarlo: haga un doble click en ATBATDEMO.EXE desde el Administrador de Archivos enel subdirectorio \ATBAT de EL CD-ROM.



Elija con acierto las letras o Rudy logrará confundirle.

Snoopy's Geography: Games of the World

Snoopy y sus amigos enseñan a los jóvenes usuarios los fundamentos de la geografía por medio de una colección de juegos e historias.

En este programa podrá orientar a Snoopy a través de las calles del barrio, de forma que su automóvil no se quede sin gasolina; o lanzar a Carlitos, a Luci o a Pig Pen desde un cañón, mientras aprende los nombre de más de 160 países. Ponga a prueba sus conocimientos de geografía en el nuevo concurso televisivo: ¡Geoparty!

Cómo ejecutarlo: haga un doble click en el icono de Snoopy en el CD-ROM.



Pruebe el nuevo concurso televisivo, ¡Geoparty!

Ayude a Snoopy a conducir su coche por el barrio.

Shareware de Mac

La segunda edición de EL CD-ROM está llena de shareware para Mac e incluye 5 emocionantes juegos, 13 útiles y productivas, 10 programas para hypercard y siete grupos de iconos para personalizar sus pantallas de Mac y las de sus aplicaciones, por no mencionar las versiones de shareware de *Power Monger, Eat my Photons y Fury of the Furries.*

Harry and the Haunted House

Harry es un conejo con un montón de amigos, a los que va a necesitar para seguir la pista de una bola de béisbol sin rumbo. La pelota en cuestión ha caído en una casa que, según Harry y sus amigos, está encantada. Podrá compartir toda la aventura con estos simpáticos personajes en la versión completa del juego, pero en la demo, podrá disfrutar al menos de la primera secuencia, es decir, la jugada en la que la pelota se pierde por primera vez.

Harry and the Haunted House hará sonreir a los más mayores de la casa, pero serán los niños los que quedarán absortos ante esta atractiva combinación de una audaz animación y un doblaje realista. No tiene que hacer más que un par de clicks dentro de la carpeta de EL CD-ROM para entrar en este nuevo título de Living Books.



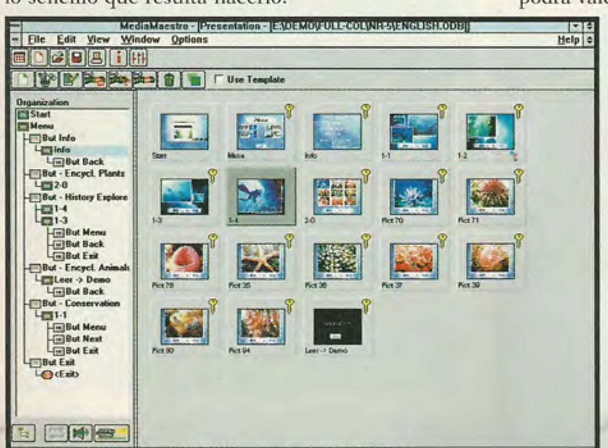
Seguro que Harry no lanzaría esa bola si supiera dónde va a caer...

Media Maestro

Seguro que le gustaría tomar parte en presentaciones multimedia pero no dispone del tiempo ni el dinero necesarios para hacerlo. ¿O quizá sí? Puede que cambie de opinión cuando haya visto las posibilidades que le brinda *Media Maestro* y lo sencillo que resulta hacerlo.

Este programa cuenta con un interfaz fácil de comprender y con unos procedimientos sencillos para integrar gráficos, vídeo y sonido, con lo que podrá producir elegantes presentaciones. La composición facilita la creación de niveles dentro de la presentación y podrá valerse, además, de otras herramientas para editar celdas o marcos individuales.

Nuestra demo incluye una presentación de muestra, creada con *Media Maestro*, que pone de manifiesto el moderno entorno visual/aural que proporciona este programa y la posible interactividad. Para ejecutarlo, pinche con el ratón en el botón de ejecutar situado en el menú Windows de EL CD-ROM y prepárese para impresionarse.



La pantalla del interfaz principal de Media Maestro utiliza el formato de "storyboard", en el que se pueden editar y organizar los elementos individuales de la presentación.

Descubrir Utah

Este producto permite ver a esquiadores en pistas determinadas, que se pueden seleccionar desde cada uno de los mapas de las estaciones de ski. También muestra una comparación de la cantidad de nieve, la caída vertical y la superficie de las pendientes que se presentan en EL CD-ROM.



Explore las oportunidades que le ofrecen las pendientes de Snowbird, en Utah.

La mayor parte de la demo es una copia funcional del CD. No obstante, la estación que se describe más detalladamente es la de Snowbird.

Sugerencia: seleccione primero Explorar Estaciones y elija Snowbird desde el mapa de Utah. Pinche con el ratón en Perspectiva de Estaciones y pulse Siguiente hasta que aparezca una pantalla con un gráfico de tarta en el que se representan los porcentajes de esquiadores Principiantes, Intermedios o Avanzados que frecuentan Snowbird. Haga click en las palabras Principiante, Intermedio o Avanzado para obtener indicaciones sobre las pistas para cada uno de estos niveles.

Cómo ejecutar la demo: pinche con el ratón en el icono de UTAHDEMO de EL CD-ROM. Una vez abierta la carpeta, podrá seleccionar Macintosh Ski Demo para entrar en la demo interactiva o bien elegir Macintosh Ski Presentation y dejar que sea el propio programa el que presente el contenido de la demo.



Los vídeos dan una idea aproximada de la dificultad de cada pendiente.

Vistapro

Si alguna vez se ha sentido fascinado por aquellos paisajes surrealistas que aparecen en películas y en juegos, ahora tiene la oportunidad de disfrutar creándolos con *Vistapro*. Este programa que, en un principio, se editó para PC, le proporciona todas las herramientas necesarias para dar forma a impresionantes paisajes, que pueden realzarse luego con cualquiera de los populares programas de dibujo.

Aunque aparentemente desalentador, resulta fácil manejar *Vistapro* por medio de los diversos controles de la interfaz. Primero se elige una perspectiva a través de la cámara para obtener un paisaje determinado. Después se establecen parámetros para los árboles, el cielo, la fuente de luz, zonas con agua, etc..., tras lo cual, el ordenador reproduce la imagen a partir de esos datos. Con *Vistapro*, puede incluso crear una película similar a esos típicos recorridos por Marte que se realizan con ordenador.



Los paisajes renderizados varían de lo cotidiano a lo surrealista.

Sugerencia: para los que empiezan, recomendamos renderizar una imagen simple y ajustar solamente un parámetro, por ejemplo, la luz. Se sorprenderá de las diferencias a que puede dar lugar el ángulo y la fuente de luz utilizados, así como del tiempo que empleará explorando el mundo a través de *Vistapro*.

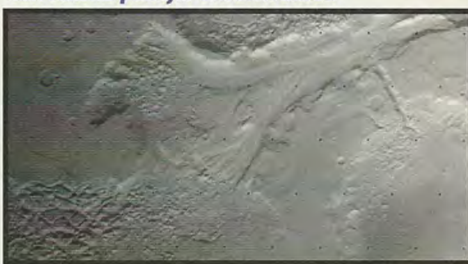
Fotos del Espacio



Nick Marella ha empleado fotografías para producir una serie de imágenes de fenómenos tanto mundanos como extraterrestes. Ha realizado series que representan volcanes y otras formaciones geológicas, pero las que han despertado un mayor interés han sido las fotografías de Marte.



Las formas de la naturaleza se revelan en surrealistas paisajes extraterrestres.



En esta ocasión, hemos incluido algunos planos de la superficie lunar junto con tomas de Phobos y Deimos, los satélites de Marte. Dentro del directorio de Photos, encontrará también archivos –en formato Write– sobre cómo obtener más información sobre Nick.

Nota: necesitará un visualizador u otro programa para gráficos (los usuarios de Windows, por ejemplo, pueden utilizar *Jasc Media Center*, publicado en el disco del mes pasado) que sea capaz de mostrar formatos JPEG y TIF.

Catálogo ACD

Este catálogo de ACD presenta una amplia gama de artículos a la venta, desde productos musicales hasta objetos para coleccionistas. Aparte de las descripciones de cada artículo y, en el caso de álbumes de discos, una muestra musical, se proporciona un método sencillo para hacer pedidos y pagar los productos. Al igual que en unos grandes almacenes, el catálogo de ACD le permite pasar el rato ojeando los artículos a su aire.

Hambre de Hardware

Leo con regularidad las columnas de opinión, aunque os agradecería que incluyerais algunos otros temas aparte de la valoración de software. Mi sugerencia sería una mayor evaluación de hardware u otros temas, pero claro, la revista es vuestra. Felicidades.

Tom

Mordisco a la Manzana

Me pregunto por qué una publicación que cubre los formatos de manera tan acertada, en ocasiones ensalza tanto a los Macs. No creo que vuestras opiniones afecten a Apple... No obstante, para mi son preocupantes.

Ken Dunstone



Los usuarios de PCs necesitan ayuda en cuanto al hardware, mientras que los usuarios de Mac no tienen este problema. Los equipos de Mac no dan tantos errores, por lo que no proporcionan tanto material para redactar nuestros artículos. De todas formas, nuestros textos pretenden ser un servicio a nuestros lectores. La ilustración lo dice todo.

Sed de Sangre

He oído comentarios acerca de un nuevo CD-ROM llamado *Blood Bowl*. ¿Disponéis de información sobre él? ¿Ha aparecido ya en el mercado? ¿Vais a evaluarlo?

Ross A. Bailey

Blood Bowl, *de Microleague Interactive, es un CD-ROM de Windows que ya debería estar disponible cuando lea estas líneas. Se trata de un programa de simulación/estrategia de un partido de fútbol americano del futuro, poblado de personajes fantásticos y basado en un conocido programa de Games Workshop. En primavera aparecerá una análisis de este juego.*

Dawn sólo quiere Divertirse

Compré vuestra revista y prácticamente la devoré buscando un juego nuevo. Conozco *Myst* y *7th Guest* y los he terminado. ¿Podéis recomendarme algún otro? Cuando terminé *Myst*, me sentí como si me hubiera abandonado un viejo amigo. ¿Podéis curar mi ansia de CD-ROMs?

Dawn M. Michaud

Lo único que le podemos recomendar es que consulte la sección de Entretenimiento de nuestra revista cada mes, y compruebe usted mismo las demos de EL CD-ROM.

¿VR en *Under a Killing Moon*?

Es alucinante poder efectuar giros de 360 grados, en cualquier dirección, en *Under a Killing Moon*. ¿Se ha utilizado la técnica de VR de QuickTime en este CD?

Tom Falk

No. QuickTime VR desarrollado por Apple sólo se utiliza actualmente en los programas de Mac. Under a Killing Moon *utiliza una tecnología desarrollada por los editores Access Software, para ser utilizada sólo en PCs. Access utiliza su propia técnica de compresión para mover rápidamente imágenes de alta resolución y sonido sincronizado de 16 bits y 22KHz a partir del CD-ROM.*

Observaciones Puntuales

En el número pasado, James Piper dejó de mencionar algunos defectos técnicos y estéticos importantes (en *Home Brewing Guide* la pantalla parpadea, lo cual sin duda es signo de una escasa calidad), mientras que Anne Gregor, cuando evaluó un disco sobre terremotos hizo comentarios, fuera de tono, del tipo: "tiene que ser muy aficionado a los terremotos para querer comprar este producto". La valoración que Steve Anzovin hizo del disco de *Stephen J. Gould On Evolution* debería haber merecido un 3 y no un 4.

Me encanta leer revistas aunque no me dejo aconsejar por ellas a la hora de comprar. No soporto los comentarios gratuitos y fuera de lugar, pero sí que sé valorar los juicios y las evaluaciones acertadas y objetivas.

Cecilia

Cualquier evaluación es una opinión y nuestros críticos han podido contrastar muchos más programas que los lectores. Ninguno de ellos, podemos dar fe de éso, ha obtenido nada a cambio por dar su voto en favor de ningún producto.

James Piper comentó Home Brewing Guide *en tan sólo doscientas palabras (el espacio previsto para ello) y le concedió una puntuación inferior al promedio (2´5). El comentario de Anne Gregor era sólo un juego de palabras y únicamente pretendía evitar un desengaño a los usuarios. Y se puede otorgar un 3 al disco de Gould, pero a Steve Anzovin le gustó especialmente la profundidad de su información, que combinaba sus cualidades de audio y vídeo.*

PREGUNTAS O COMENTARIOS

Si quiere participar en nuestra sección de Cartas al Director preguntando alguna duda o comentando algún tema, envíe sus cartas a:

CD-ROM MAGAZINE
CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

Por favor, no olvide indicar en el sobre Sección Cartas al Director.

CD-ROM MAGAZINE se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

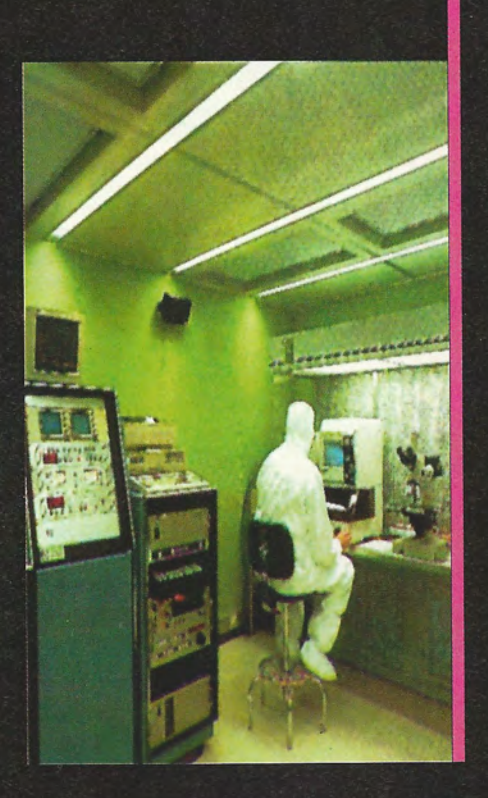
DE TUS DATOS
AL CD-ROM,
SOMOS
EL CAMINO
MÁS CORTO

REALIZAMOS UN MASTER DE ALTA CALIDAD PARTIENDO DE TUS DATOS IMÁGENES O SONIDOS. (VER FOTOGRAFÍA)

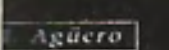
POR PROCESO DE GALVANOPLASTIA, PRODUCIMOS ELECTROLÍTICAMENTE UN ESTAMPADOR DE NIQUEL PURO.

EN LA PLANTA DE REPLICADO, TE FABRICAMOS UN CD CADA 1,1 SEGUNDOS.

HACEMOS TODO EL PROCESO EN 24 HORAS.
PROTOTIPOS EN DOS HORAS.



SUMINISTRAMOS LOS CD-R'S PARA LOS ORIGINALES Y DEMOS (DISCO DE ORO).





Avenida de Fuentemar, 35.
Polígono Industrial de Coslada 28820 MADRID
Teléfonos: (91) 6712200 - 04 - 08 - 12
Fax: (91) 671 39 09 - 671 41 76
Telex: 42797 FONO-E



La industria del CD-ROM alcanza la cumbre..., y lo celebra de forma espectacular

EL MUNDO DE LA PROSPERIDAD

La tecnología Multimedia se extendió por todas partes en 1994, y algunos eruditos se preguntaron entonces si todo aquel aparente éxito no era algo pasajero. Hay quien dice que el dinero habla, y los beneficios generados por el Multimedia han hablado con voz potente durante el último año, dejando despejadas todas las dudas sobre el carácter volátil o estable de esta tecnología.

TOTAL DE VENTAS EN MILLONES DE SOFTWARE EN CD

Periodo	Escala: 0 50 100 150 200 250 300 350 400
1993 3 Trimestre	
1994 3 Trimestre	+229%
1993 1, 2 y 3 Trimestres	
1994 1, 2 y 3 Trimestres	+282%

Las dos barras superiores representan las ventas de Software en CD-ROM, durante el tercer trimestre de 1993 y 1994 (45,7 y 150,6 millones de dólares –unos 5.941 y 19.578 millones– respectivamente). Las dos barras inferiores indican las cifras de venta de los tres primeros trimestres de cada uno de estos años, incluyendo el valor de las barras superiores (101,2 millones –unos 13.156 millones– en 1993 y 387,2 millones –unos 50.336 millones–en 1994).

La Asociación de Editores de Software, nos ha facilitado información sobre las cifras de ventas de CD-ROM, correspondientes a los tres primeros trimestres de 1994 (ver gráficos). Al compararlas con las relativas a 1993, es evidente una trayectoria de crecimiento casi asombrosa.

El pasado enero, era notable el interés alrededor del Multimedia, en el anual *Consumers Electronics Show* de Las Vegas, donde los editores de software presentaron sus nuevos productos.

La Feria de los Juegos

Parecía haber más juegos en CD-ROM que nunca. El tercer trimestre de 1994 fue la primera vez en estos dos años, que el software "de contenido" –publicaciones de consulta o discos basados en programas de aplicaciones preexistentes– no encabezó las ventas en el sector Multimedia. En esta ocasión le tomó ventaja la categoría de juegos. Las ventas de este tercer trimestre fueron de 30,4 y de 35,9 millones de dólares –aproximadamente 3.952 y 4.680 millones– respectivamente. Una de las principales razones de este cambio es intrínseca a las diferencias entre la naturaleza de ambos tipos de software. Como indica David Tremblay, Director de SAP (Software Publishers Association), "una vez que compramos una enciclopedia, es muy raro que necesitemos comprar otra en varios años. Un juego, por el contrario, raramente posee algo pareci-

2 x 2 x 2...

"Una cosa es segura: cuando el Multimedia duplica sus ventas cada año, tenemos que entender que es un producto importante."
–Joseph P. Clayton
Presidente de EIA Consumer Electronics Group

Siete Ases

Cientos de productos, que pronto saldrán al mercado, fueron expuestos o anunciados en el C.E.S., (muchos ya completamente terminados). El tiempo nos dirá cuales se venden mejor, pero algunos de ellos nos parecieron ya auténticos ganadores. Seguro que estos siete ases darán que hablar en el futuro.

Frankenstein



Tim Curry interpreta al doctor demente en el nuevo juego de Frankenstein de Interplay. En un giro del argumento, el monstruo descubre su bondad, y se rebela contra la naturaleza de su creador. ¿Quien interpreta al monstruo? Pues el jugador que desee internarse en este apasionante programa.

Highway 61 Interactive



Graphix Zone's interpreta la sintonía de* Highway 61 Interactive. *Prepárese para este disco, que le recordará las contribuciones de Bob Dylan a la música y la cultura, a través de videos integrados y de versiones de canciones que incluso los más fans no habrán podido encontrar en otra parte.

Billar Virtual



Interplay ha creado otro éxito seguro con* Virtual Pool, *que incorpora más algoritmos que un libro de texto del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts). Este estupendo simulador interpreta un empuje del ratón como fuerza del golpe, y calcula el efecto, la fricción, y la respuesta de rebote de las bandas. Es posible jugar cinco tipos de competición diferente: 9 Bolas, Rotación, 8 Bolas, Straight Pool, y Snooker. Tiene asimismo la posibilidad de uso en redes, si estamos listos para vencer a otro jugador vía módem. El título lo dice todo,* Virtual Pool, *realmente da el golpe.

Johnny Mnemonic



Este vídeo thriller futurista no sólo nos permite caminos alternativos, sino también diferentes niveles de triunfo en el mismo. Y a diferencia con la mayoría de las aventuras, no tendremos que preocuparnos por el inventario y el mapeado. El juego, basado en un guión de William Gibson, saldrá al mercado antes que la película del mismo nombre protagonizada por Keanu Reeves. Sony Imagesoft reunió a expertos de varias divisiones de la familia Sony, para hacer este proyecto realidad. Una auténtica película interactiva.



El C.E.S., de invierno ocupa cada año una extensión mayor de superficie. Esta imagen sólo representa una pequeña parte del negocio.

do a esa capacidad de permanencia. Pese a los esfuerzos de los programadores por intentar que los juegos sean atractivos como para ser jugados muchas veces, normalmente pierden todo su interés después de que los hayamos terminado."

Cuidar los negocios

Sin embargo, aunque los juegos encabezan todas las categorías en los beneficios de ventas de Multimedia, no han sido el segmento de crecimiento más rápido del mercado. Este honor corresponde a los Idiomas y a las Utilidades, ambos incluidos entre los productos diseñados para hacer a la gente y a los negocios mucho más productivos. Los idiomas y las utilidades dan un salto radical hasta el 665 por ciento si comparamos el tercer trimestre de 1993 con el de 1994. ¿Cuál es la razón? Los negocios por fin están aprovechando las ventajas que les ofrecen las aplicaciones en CD-ROM.

Viva Las Vegas

La Asociación de Industrias Electrónicas, que patrocina el C.E.S., informó que más de 103.000 personas se congregaron en los distintos stands de esta feria, para ver a una de las industrias de mayor crecimiento del mundo, en su mayor momento de gloria. Había sitio para todos, con una superficie total ocupada de más de 300.000 metros cuadrados . Junto a visitantes de 109 países, muchos famosos acudieron a la cita. Bill Gates, de Microsoft, aprovechó la asistencia como vía de introducción de *Bob*, su nuevo producto.

Y si alguien necesitaba alguna prueba de la importancia de esta feria, no sólo para la industria de ordenadores o electrónica, sino para la industria en general, hubiera bastado con que viese allí a la famosa "troika", compuesta nada más y nada menos que por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, y David Geffen, que se detuvieron a echar un vistazo entre los pasillos de la feria.

EasyPhoto



El programa* EasyPhoto *de Storm Software, permite al poseedor de cualquier procesador de textos para Windows, incorporar fotos a su pantalla o impresora. Este software nos facilitará importar, cortar, mejorar y arreglar fotos en color dentro de un documento. Se vende al precio de 49 dólares –aproximadamente 6.370 pesetas–, y por doscientos dólares más –aproximadamente 26.000 pesetas–, lo compraremos en un pack al que se añade el Photo Reader, un escaner óptico de mano, que usa tecnología de compresión.

Interactive Sailing



Interactive Sailing *de Swfte nos pone en el casco de un barco de 34 pies de eslora. Unos vídeos instructivos nos ofrecen un paseo por nuestra embarcación enseñándonos los fundamentos, con lo que aprenderemos lo mínimo para poder participar en las primeras regatas. La simulación nos permite girar nuestro ángulo de visión 360 grados. Una carta náutica electrónica nos mostrará la potencia del viento en cada momento. Con Interactive Sailing podemos luchar contra los elementos, o configurarlos a nuestra medida.

Full Throttle



Este CD-ROM mete la sexta velocidad y nunca frena. El juego es en realidad una película interactiva de motoristas. El argumento trata sobre unos navajeros en moto, que se atacan mutuamente a través de un Oeste que nunca fue más salvaje. Está basado en una motivación básica: la venganza. LucasArts ha usado la misma técnica de animación que ayudó a hacer Rebel Assault tan popular. Las voces de los personajes, llenas de bravatas de macho y burlas, son de lo mejor que hemos oído. Full Throttle es divertido, con buenos gráficos renderizados, y sobretodo..., activo.

En Breve... HARDWARE

Portátil y Acoplable

Para las presentaciones multimedia, podemos gastarnos un buen dinero en la compra de un portátil con CD, o complementar el equipo que ya tenemos, con la unidad portátil Multimedia de Altec Lansing (600 dólares –unas 78.000 pesetas–). El AMC2000, con un lector de doble velocidad, se conecta a cualquier PC. El micrófono incorporado puede ser usado para grabaciones o reconocimientos de voz.



Nuestro PC puede instalarse sobre la unidad Multimedia de Altec, que incorpora un lector 2X.

Rendimientos al Instante

El nuevo SCRIBE 750 de Meridian Data, es un sistema de escritorio con CD-ROM grabable, al precio de 2.395 dólares –unas 311.350 pesetas–. El grabador de CD (con una unidad 2X), no requiere un lector aparte para probar nuestro software. Según Meridian, un disco puede ser escrito por el sistema en 30 minutos, con la ventaja añadida de que no es necesario completarlo de una vez. Este nuevo producto incorpora el necesario software SCRIBE. Para más información, llamar al (408) 438-3100.



¿Por qué esperar al software editado? Escriba (y lea) sus propios discos con SCRIBE 750 de Meridian.

LA OBRA DE VELÁZ



Velázquez, su obra y el edificio que la alberga... Todo en este CD.

Saliéndose de su línea habitual de productos, pero introduciéndose en un mundo apasionante en el que la tecnología CD tiene mucho que decir, y de hecho lo está diciendo pues cada vez salen más discos compactos culturales, el grupo de programación español Dinamic Multimedia tiene previsto lanzar en breve un CD-ROM sobre la obra pictórica de Velázquez en el Museo del Prado de Madrid. La más importante pinacoteca del mundo encierra en una serie de salas cincuenta obras del pintor sevillano nacido en 1599. La grandiosidad de los lienzos de este artista universal provoca que esos espacios sean los más visitados por infinidad de turistas. De hecho, hace pocos años, la misma institución nacional organizó una exposición especial con lo más representativo de este pintor. No hay que decir, porque seguramente muchos de los que lean estas líneas acudieron a la misma, que el evento fue todo un éxito. Esta puede ser una de las razones por las que Dinamic Multimedia se ha lanzado a crear un producto con estas características: acercar a los usuarios de ordenadores personales la obra de Velázquez, sin que tengan que salir de sus casas o acudir al Museo del Prado.



Cada cuadro puede ser analizado con detalle, para observar lo que más nos interesa del mismo.

Lo primero que nos sorprende de este CD-ROM es que es multiforma, es decir, que puede ser leído en PC o Mac. Sin duda esta es una ventaja considerable, ya que cada vez son más los usuarios de Apple Macintosh que disponen de una unidad de CD-ROM, y a los que les gusta disfrutar de este tipo de productos al mismo tiempo que los usuarios de ordenadores personales. Los datos numéricos de *Museo del Prado. Visitas en Realidad Virtual. La obra de Velázquez*, que así es como presumiblemente se llamará este CD, son sorprendentes: más de 5 megas de texto, es decir, unos 500 o 600 folios de texto; 1.070 hipertextos o entradas, dos horas de locución, media hora de música, alrededor de 650 imágenes de cuadros...

Pero lo más importante son dos aspectos del CD que destacan sobre el resto: el scroll inteligente, es decir, que a medida que avanzamos por un texto, aquellas palabras destacadas o hipertextos que hagan referencias a imágenes, tendrán su representación gráfica en una pantalla que acompañará al texto; y, por otro lado, las visitas virtuales a las salas en las que se exhiben los cuadros de Velázquez, gracias a las que podremos navegar, exactamente igual que si visitásemos la pinacoteca nacional. Estas visitas virtuales están realizadas por medio de la técnica de renderización en 3D, lo que nos permite vivir una experiencia tan personal en la visita a la obra de Velázquez, que se podría decir que nos sumergimos en el museo a través de la pantalla de nuestro monitor.

Una vez dentro del programa, veremos una pantalla de presentación que nos situará en el contenido del CD. Y éste se divide en tres apartados fundamentales, que son: El Museo del Prado, Velázquez y su época, y Velázquez en el Prado. A su vez, El Museo del Prado se divide en tres apartados: Visita virtual, Historia del Museo y Plano del Prado. En el primero, y como os acabamos de mencionar, navegaremos por el histórico edificio; en Historia del Museo, conoceremos el desarrollo cronológico de la pinacoteca, desde su creación



Los distintos elementos que componen las pantallas de los cuadros quedan reflejados en esta imagen.

QUEZ EN CD-ROM

y construcción, hasta nuestros días, de modo que conoceremos la fecha de su construcción, el arquitecto que lo construyó, sus modificaciones a los largo de su historia, y los distintos incidentes que vivió tan importante institución; y Plano del Prado, donde tendremos a nuestra disposición todas las plantas del edificio, al igual que sus distintas salas, con el fin de conocer perfectamente la estructura de la pinacoteca, y, lo que es más importante, centrarnos completamente dentro del edificio para saber dónde se alojan las distintas colecciones de pintura, no sólo la del maestro sevillano.

Con Velazquiz mediremos nuestros conocimientos.

En Velázquez y su época encontramos dos apartados: el primero de ellos llamado Línea histórica, que abarca desde 1599 hasta 1660, tiempo de vida del pintor sevillano, y que incluye visiones biográficas, culturales e históricas de todo este periodo de tiempo, en el se dieron cita muchos e importantes acontecimientos nacionales que marcaron no sólo la vida del pintor, sino también la historia de nuestro país; el segundo es Estilo y técnicas, en el que se hace un estudio detallado de la manera de pintar del autor universal, con un seguimiento de su obra no sólo desde el punto de vista técnico, en el que aprenderemos cómo trabajaba el autor, cómo ejecutaba las distintas pinceladas, etc., sino que también recorreremos las ciudades y los países en los que trabajó, es decir, Sevilla, Madrid e Italia.



Parte de la obra pictórica de Velázquez...

En la sección de Velázquez en el Prado también encontramos una serie de apartados destacados, concretamente cuatro: Visita virtual, es decir un paseo, a modo de navegación, por las salas que guardan lienzos del autor; Visita guiada, un recorrido prefijado en distintos temas –estos son: Quince obras (las más importantes del autor sevillano), Felipe IV y la familia real (reyes que trataron directamente con el pintor y con lo que convivió el artista), Retratos (de todo tipo de personajes, cortesanos, villanos, plebe...), Retratos ecuestres (en los que podremos observar la famosa deformación que Velázquez creaba en los caballos que montaban sus personajes, engordándolos de manera irreal), Paisajes, Mitología y antigüedad, Religión y Animales–; Selección gráfica de obras; y Selección temática de obras.

Estamos "navegando" por las salas que guardan obras del artista sevillano.

Por último, destacar dos aspectos importantes de *Museo del Prado. Visitas en Realidad Virtual. La obra de Velázquez*, que complementan todo lo contenido en este CD-ROM. Se trata del Índice y el Velazquiz. El primero agrupa todos los términos, hipertextos, entradas, o como se quiera llamar, contenidos en esta obra, además de incluir los títulos de todas las obras pictóricas del sevillano. De este modo, contamos con un índice que es casi un diccionario sobre la vida y pintura de Velázquez. Y Velazquiz es un simpático juego que pone a prueba nuestros conocimientos y nuestra capacidad de retención, ya que se nos formulan unas mil doscientas preguntas, muchas de las mismas hacen referencia a cuadros, sobre Velázquez y su obra en el Museo del Prado. Es Velasquiz un alto en el contenido "serio" de este CD, y sin embargo no deja de ser un elemento didáctico de este programa.

En definitiva, *Museo del Prado. Visitas en Realidad Virtual. La obra de Velázquez*, será en breve el nuevo producto de Dinamic Multimedia, con el que pretenden introducirse en la vertiente cultural de la tecnología CD-ROM. Si contamos con los anteriores éxitos de este grupo español de programación, seguro que más de uno verá en su monitor la obra de Velázquez en el Museo del Prado. Y lo cierto es que esta visita se promete muy real a pesar de que la realicemos por medio de nuestros PCs a Macs.



El Museo del Prado, nuestra mejor pinacoteca.

– F.G.

Novedades DINAMIC MULTIMEDIA





Los clubes más poderosos del mundo, los entrenadores más prestigiosos, los jugadores mejor pagados del planeta y la liga más competida ya están en tu PC. Disfruta participando en el SCUDETTO 94-95 con cualquiera de los 18 equipos de la Serie A italiana.



PC CALCIO es una verdadera enciclopedia interactiva con más de 135.000 palabras que te va a enseñar quién es quién en el fútbol italiano: exhaustiva descripción técnica y completo historial de cada jugador, aderezado con las más sorprendentes anécdotas de sus vidas tanto en el terreno deportivo como personal.



La calidad de PCFUTBOL se refuerza en PC CALCIO. En los meses que separan el lanzamiento de ambos productos nuestros programadores han trabajado duro. El resultado ha sido una mucho mayor precisión y belleza en las jugadas y el dotar, a aquellos jugadores que en la realidad están capacitados, de un espectacular regate que va a deleitar a los amantes del fútbol espectáculo.





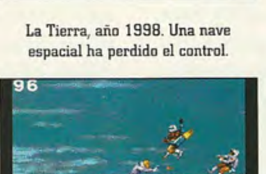
La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



La base enemiga tiene buenas defensas.



Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.

Decídete por la mejor relación calidad-precio del mercado.





PCFUTBOL 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos o remates de cabeza en el más completo simulador de fútbol para ordenadores PC.



Dispones de todas las opciones de manager: alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, tácticas, fichajes, traspasos, finanzas…



PCFUTBOL 3.0 es también la mayor base de datos del fútbol español: historia de las competiciones, los 40 equipos de Primera y Segunda, 1.000 fichas de jugadores, entrenadores y árbitros, y mucho más…





Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.

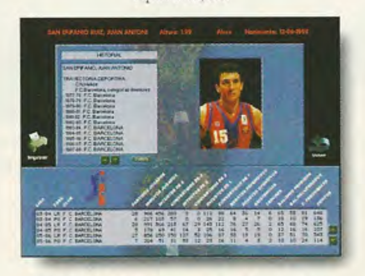


Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.

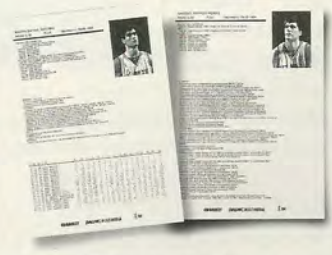


Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los útimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PC CALCIO por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

CDRM

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

Localidad.................................Código postal...........................

Provincia.................................Teléfono(.......)...........................

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número..

Nombre del titular..

Fecha de caducidad........../........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



En Breve... SOFTWARE

Las páginas más amargas de la historia

El pasado año, Maus reprodujo las atrocidades nazis a través del cómic, con impresionantes resultados. Quanta Press ha



Prisioneros del campo de concentración contemplan una tumba recién cavada. Quizás la suya propia..., en* El Holocausto *de Quanta.

tomado un rumbo alternativo con su nuevo CD-ROM, *El Holocausto*. En él, examina la horrenda cadena de acontecimientos a través de fotos de la época, cartas escritas por prisioneros de campos de concentración, y vídeo-entrevistas con los supervivientes. El programa ha sido producido en colaboración con dos Oficiales del ejercito de los Estados Unidos, utilizando los archivos del Instituto de Historia Militar. Para más detalles sobre la versión Windows (69,95 dólares –aproximadamente 9.100 pesetas–), contactar con Quanta Press al (612) 379-3956.

LOS GRANDES MISTERIOS DE MARILYN MONROE

La muerte de Marilyn Monroe, uno de los grandes mitos del Séptimo Arte, en el verano de 1962 cubrió las portadas de la prensa, dejando muchas preguntas sin respuesta. ¿Se encargó de eliminarla el FBI a causa de su relación con el presidente John Kennedy? ¿O quizás su hermano Bobby y su cuñado, el mediocre actor Peter Lawford lo arreglaron para que fuese eliminada de la vida pública?

Dentro de breves meses, podremos dirigir, desde nuestra unidad de CD-ROM, nuestra propia investigación sobre el fallecimiento de la mujer que una vez, fue capaz de cantar: "los diamantes son los mejores amigos de una chica", metiéndonos en el cuerpo las ganas de liquidar las existencias en Tiffany´s...

Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files, de la casa Novell, reúne toda la información existente sobre el caso, en un juego de simulación en CD-ROM.

Podemos asumir el papel de oficial de policía, de fiscal, juez, o periodista, el que nos complazca. Nuestra tarea será llevar el peso de la investigación, visitando la comisaría de policía, la morgue, el aeropuerto de Los Ángeles y otras localizaciones. Encontraremos pistas diferentes según el papel que hayamos asumido en un principio.

Por ejemplo, comprobaremos que los archivos de la policía no nos ayudarán demasiado, ya que alguien los ha censurado. De la factura del teléfono de Marilyn, obtendremos los números a los que llamó la noche de su misteriosa muerte. Si necesitamos un descanso para documentarnos, podremos ver unos pocos vídeos de la época, de los que tomaremos pistas acerca del modo de vida de los primeros años 60.

Hard Evidence ha sido preparado por una compañía dependiente de Bertelsmann Entertainment Company, un grupo alemán. Tiene un "look" europeo, y el glamour de una película de cine negro que relata la muerte de una mujer y extraordinaria actriz, cuyos fans, 33 años después, todavía echan flores en su tumba. El CD tiene un último encanto: después de jugarlo, podemos unirnos al club de fans de Marilyn.

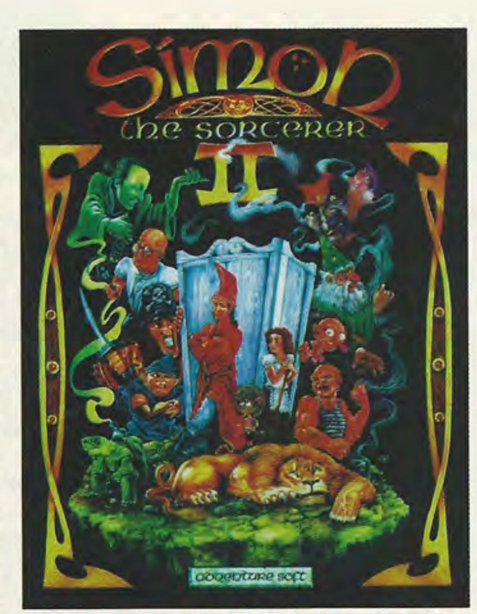


Todas las pistas que encontremos durante nuestra investigación serán básicas para saber qué le ocurrió a Marilyn.

–A.G.

El regreso del Hechicero

Sin lugar a dudas, *Simon the Sorcerer* fue un juego que asombró a más de uno por su ingenio, su humor y su..., magia. Para aquellos que no recuerden su trama, se trataba de un jovenzuelo que un buen día se tropieza con un perrillo. El can porta en su boca un libro de magia por el que siente curiosidad el pequeño; tanta que se introduce en sus hojas y se transporta a otra dimensión. Allí se convierte en aprendiz de mago y libera a su maestro de las fuerzas del Mal...



Simon parece seguro ante la amenaza de todos los personajes que intervienen en esta aventura.

Pues bueno, no contentos con el éxito que obtuvieron con la primera entrega, los programadores de Adventure Soft ya están manos a la obra, realizando la segunda parte de este aprendiz de mago. *Simon the Sorcerer II (The Lion, the Wizard and the Wardrobe)* verá la luz dentro de muy poco, y, además de la versión en floppy, también podremos disfrutar de su formato CD-ROM. El CD en cuestión dispondrá de diálogos hablados, además de una excelente banda sonora, y también nos sorprenderá con efectos sonoros digitales. Pero, sin duda, lo más importante de todo es que Simon volverá a hacernos reír con sus ingeniosas situaciones, a lo largo de una extensa aventura que se desarrollará en puertos, barcos piratas, calles comerciales, playas, salones reales, islas, cuevas y regiones pantanosas, entre otros muchos. Los gráficos que representan estos escenarios han mejorado considerablemente con respecto a la primera entrega, acomodándose a la estética reinante actualmente dentro del mundo de las aventuras gráficas.

Pero tampoco podemos olvidarnos de los enemigos que acecharán a este pequeño brujo: tendrá que lidiar contra monstruos al estilo de Frankenstein, científicos chiflados, corsarios y piratas asesinos, espíritus del más allá...

Simon the Sorcerer II (The Lion, the Wizard and the Wardrobe) será un duro competidor para todas las aventuras gráficas en CD que salgan al mercado en los próximos meses.

En Breve... SOFTWARE

Jugar con las Piedras

Los Picapiedra se mantienen ocupados, incluso despúes de 30 años al pié del cañón. El nuevo título educativo de Image Smith, *Yearn 2 Learn- The Flintstones*, se compone de seis módulos de actividad alrededor de los



La pandilla interviene en un rompecabezas en el cine.

habitantes más famosos de Bedrock. Pedro y su banda estimulan el desarrollo mental de los niños, a través de juegos de parejas y puzzles, así como de pequeñas historietas y actividades con letras. Ya están listas las versiones para Windows y Mac, a 59,95 dólares –aproximadamente 7.800 pesetas–.

No sólo para escolares

Optilearn nos ofrece su serie de CD-ROMs *Environmental Views*, para usuarios domésticos. Cada uno de los cinco primeros títulos (49,95 dólares



Las imágenes de la serie pueden ser usadas libres de royalties, en la mayoría de las aplicaciones no comerciales.

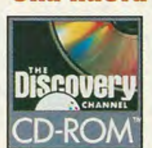
–aproximadamente 6.500 pesetas– la unidad), trata sobre un tema específico, como las especies en peligro, la erosión del suelo, o los fósiles. Optilearn está pensando en precios especiales para finales de abril.

Primero vinieron a por su televisión..., ahora miran a su ordenador...

LA CONEXIÓN POR CABLE

La televisión por cable cambió las formas de entretenimiento de los americanos durante los años 80. En 1995, varios de sus artífices han vuelto la vista hacia el Multimedia. Las principales ventajas: los canales por cable pueden utilizar sus nombres ya establecidos, y reciclar las secuencias filmadas existentes, como productos de software.

Una nueva frontera



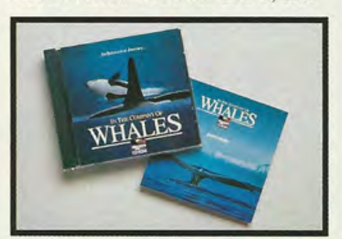
The Discovery Channel se ha destacado como uno de los más populares canales por cable, demostrando que los programas basados en ciencia y naturaleza pueden tener éxito, cuando encuentran su audiencia.

"Discovery ha hecho una gran inversión..., e intentamos ser un nombre importante en Multimedia." – John Hendricks fundador y presidente de CEO Discovery Communications.

Creado hace diez años, TDC llega actualmente a 62 millones de hogares americanos. Los títulos producidos por Discovery Multimedia, están enfocados a la primera misión de TDC: promover nuestra curiosidad natural acerca del mundo que nos rodea.

Estrategia para 1995:

Está enfocada a aumentar la producción en un buen ritmo, desde cinco CDs en 1994, has-



Las ballenas cobrarán vida en esta nueva vía de comunicación.

ta al menos 12 en 1995. Además, a extender la red nacional e internacional de distribución. Establecida en Europa desde 1989, TDC planea una incursión en Canadá, Asia y Latinoamérica. Asimismo, piensa introducirse en el pujante mercado educativo, apoyando ciertos CDs con planes de aprendizaje. (*En Compañía de Ballenas, y Más allá del Planeta Tierra*).

Principales proyectos:

Un juego de aventuras basado en el aclamado programa "Connections2" de James Burke, emitido en The Learning Channel (propiedad de Discovery Communications).
También, una reedición en MPEG de su primer CD-ROM (Whales) y una retrospectiva de la aviación de la Segunda Guerra Mundial, Wings Over Europe.



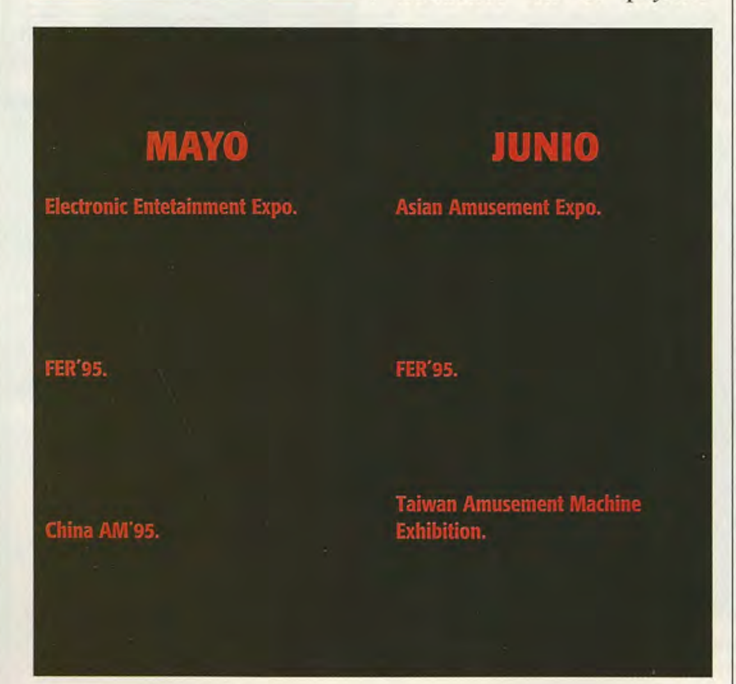
Este elegante interfaz espera a los usuarios de Connections2.

El mercado joven

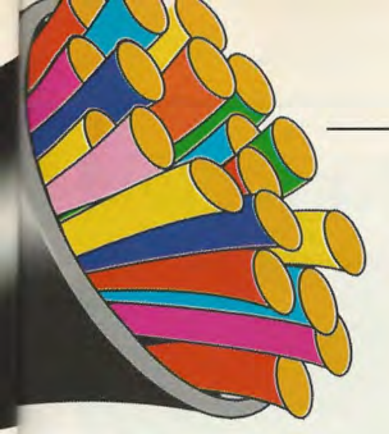


Los canales por cable de Viacom están muy en sintonía con la cultura de hoy, especialmente MTV (Musical TV). Desde su revolución

"La generación de MTV conducirá la tecnología del CD a la vanguardia, de la misma forma que puso en un primer plano la televisión por cable". – Van Toffler vicepresidente de MTV



MAYO	JUNIO
Electronic Entetainment Expo.	Asian Amusement Expo.
FER'95.	FER'95.
China AM'95.	Taiwan Amusement Machine Exhibition.



musical y de vídeo, MTV ha mantenido una enorme influencia sobre los hábitos de consumo de un poderoso bloque de espectadores. Viacom delimita los grupos de edades



La oferta de MTV, es adecuada para los marchosos **(Beavis and Butthead)....**



...y para los tranquilos (Club Dead).

contiguos. Los gustos musicales del grupo de oyentes ligeramente mayor, son atendidos por VH-1; y los jóvenes quinceañeros disfrutan de Nickelodeon, otro de los pilares de Viacom.

Estrategia para 1995:

Utilizar lo que los espectadores ya conocen. Los títulos actuales se han basado en programas bastante famosos: salva pantallas de Beavis and Butthead, la serie de Nickelodeon Are you Afraid of the Dark; y Star Trek: Deep Space 9: The Hunt, programa interactivo de la Paramount.

Principales proyectos:

Simon & Schuster Interactive (el brazo publicitario de Viacom), dieron el golpe con su premiado Star Trek Interactive Technical Manual (más de 200.000 copias). S&S va a dirigirse a los mismos consumidores con dos nuevos CD-ROM de Star Trek para este año, Star Trek Omnipedia y Klingon Immersion Studies. Además de estos títulos, el producto más importante de este año, podría ser Congo, basado en un thriller de Michael Crichton, que está siendo llevado a la pantalla grande. Los primeros rumores apuntan a que Congo podría dominar el mercado de entretenimiento de este verano, tal como lo hizo otra creación de Crichton, '92 Jurassic Park. Más detalles al (212) 258-6000.

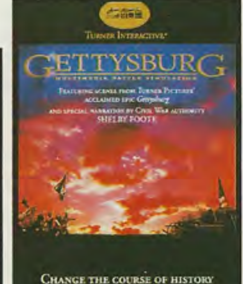
Todo Turner



A mediados de los 70, el pintoresco Ted Turner hablaba desde una pequeña emisora UHF dentro de la WTBS, la "Super Emisora". Desde aquel modesto comienzo, se ha llegado hasta canales como TNT y BRAVO, que utilizan la extensa videoteca de Turner (conocida como la mayor del mundo, incluyendo películas de MGM, Warner Bros., y BKO Studios). La "joya de la corona" es, sin duda, la CNN, que cambió el concepto de noticias en televisión, con 24 horas de cobertura diaria. En 1994, Turner adquirió dos importantes estudios cinematográficos, Castle Rock Entertainment y New Line Cinema.

> ***"Estamos siguiendo dos caminos: desarrollando una serie de productos interactivos que extiendan nuestros copyrigths ya existentes a este asombroso nuevo formato, y utilizando la increíble capacidad del CD-ROM para crear nuevos programas y los correspondientes copyrights."***
> ***– Philip Kent presidente de Turner Home Entertainment***

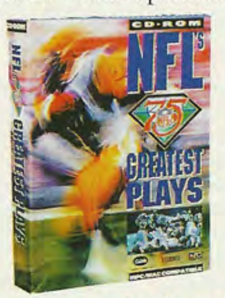




Turner Interactive se beneficia de tener acceso a la monstruosa videoteca de Turner. **En la misma encontramos título como Screen Lovers o Gettysburg.**

Estrategia para 1995:

Turner mantiene ocultas sus cartas, al menos cuando anuncia sus próximos títulos en CD-ROM. Sus representantes reconocieron que Turner, a través de varias operaciones,



Turner nos presenta a los mejores jugadores del fútbol americano.

está planeando lanzar seis nuevos CD-ROMs durante 1995.

Principales proyectos:

En este capítulo, de lo único que estamos seguros, es de que Turner producirá Toon Jam, que utiliza los servicios de 18 personajes del canal Cartoon Network. Toon Jam permitirá a los niños hacer vídeos musicales, en los que intervendrán personajes como El Oso Yogi, Los Supersónicos, y Tom y Jerry.(Turner compró los estudios Hanna-Barbera en 1991). Este estupendo producto estará en el mercado para el mes de Mayo. Más detalles al (404) 827-2890.

En Breve... HARDWARE

Bosé Sabe...

El nuevo sistema MediaMate de Bosé, está diseñado para ordenadores de 16 Bits. Los altavoces han sido ligeramente inclinados, para que una vez colocados sobre nuestra mesa,



Los altavoces inclinados Mediamate de Bosé, envían el sonido a nuestros oídos.

el sonido sea proyectado en un ángulo hacia arriba, o sea, hacia nuestros oídos. La pareja (uno de ellos es el master), tiene un precio de 399 dólares –aproximadamente 52.000 pesetas–.

El coste de la compresión MPEG

Las prestaciones del vídeo al ciento por ciento, pueden ser suyas por 300 dólares –unas 39.000 pesetas–, con la tarjeta de tecnología MPEG de Boffin.



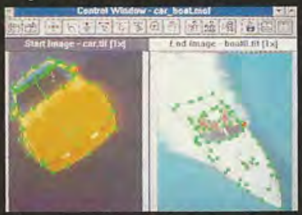
El hardware de interpolación de la tarjeta MPEG fabricada por Boffin, mantiene intacta la calidad original del vídeo.

Efectúa un zoom interpolado, que tiende a eliminar los problemas de la visualización de pixels en las imágenes aumentadas por zoom. También acelera y nos ejecuta a pantalla completa las secuencias AVI. Para más información llamar al teléfono de Boffin Limited: (612) 894-0595.

En Breve... SOFTWARE

Un artista de la transformación

Es notorio que el "Morphing" puede producir efectos espectaculares, pero esta tecnología puede resultar algo complicada. Ulead System ha decidido simplificarnos las cosas con su *MorphStudio*, (59 dólares -aproximadamente 7.800



MorphStudio ***de Ulead, nos permite convertir un coche en un vehículo anfibio.***

pesetas- versión Windows), que nos permite mezclar imágenes a nuestro gusto.
Según la gente de Ulead, todo lo que tenemos que hacer es elegir las imágenes, especificar los puntos de interpolación, y dejar que nuestra CPU haga el resto. El editor de imágenes del programa sirve como estación de preparación, donde la imágenes pueden ser manipuladas antes del Morphing.

Blade Runner

Su nombre completo es el AH-64D Apache Longbow, y es el modelo que elige la Armada para misiones que requieran velocidad y potencia de ataque. Si es un amante del combate, le interesa darse un paseo en el nuevo simulador de Interactive



Si necesita un cambio de altura, **Apache Longbow** ***le espera.***

Magic, *Apache-GunShip*. El juego está estructurado en 60 niveles , que lo hacen adecuado para cualquier nivel de destreza. Las misiones tienen lugar en Asia, Europa, y Oriente. Estará disponible al final de la primavera. Interactive Magic...

MICROSOFT: ¿QUÉ ES EL NUEVO *BOB*?

En la edición de invierno del C.E.S., Microsoft hizo pocos anuncios de productos de software. En su lugar, aprovechó la oportunidad para descubrir su nuevo Bob, una aplicación incluida en su serie Home. Está muy claro que *Bob* no ha sido diseñado para usuarios experimentados. Por el contrario, pretende captar a los que comienzan mediante un entorno fácil, con el que los usuarios puedan escribir, jugar y comunicarse.



Microsoft ha usado el C.E.S., para mostrar su nueva aplicación* Bob *(arriba).

El más vendido.

Según Microsoft, *Fligth Simulator* es el mejor y por más tiempo vendido juego de todos los tiempos. La versión 5.1, está a punto de salir, en formato CD-ROM por primera vez. Permite que configuremos la meteorología del vuelo, o hacer paradas del motor, giros y otras maniobras.

Este CD-ROM se venderá al precio de 59,95 dólares -aproximadamente 7.800 pesetas-.

El Pasatiempo Nacional

Los verdaderos fans del deporte nacional de EE.UU., estarán encantados con *Microsoft Baseball*, pues cuenta con un mayor número de estadísticas, mayor incluso que ningún otro simulador de béisbol. El usuario de este software puede asumir el papel de jugador, entrenador, o incluso comisario de liga. Podremos enfrentar a grandes equipos históricos, aunque no hubiesen compartido una misma época.



La versión 5.1 de* Flight Simulator *cuenta con nuevos escenarios.

Ondas en Movimiento

En el C.E.S., Microsoft también mostró algunas nuevas tecnologías, en las que está investigando. Motion Capture, es una técnica para hacer el movimiento más real. Otra tecnología, Wavemix, que permite a las voces de los personajes, los efectos de sonido y la música de fondo mezclarse uniformemente.

NOTICIAS EN LA RED

•Cuando **Windows 95** debute este Otoño, sus usuarios accederán a algo más que un sistema operativo, pues tendrán la posibilidad de conectarse On-Line. El **Microsoft Network**, ya en versión beta, utilizará los recursos de la compañía para popularizar los servicios On-Line. Microsoft también quiere estimular la creatividad de los centros servidores, y planea elaborar instrumentos de desarrollo y guía, adecuados para ellos. Cuatro empresas de comunicaciones están aportando la infraestructura de redes para el Microsoft Network. Una vez establecido, el servicio (centralizado en el área de Seattle), será extendido a 35 paises.

•Caída de precios: Dos servicios han bajado sus tarifas horarias. El precio del tiempo de conexión a **CompuServe** ha sido reducido, de 9,60 dólares -aproximadamente 1.300 pesetas- a 4,80 dólares -aproximadamente 650 pesetas- la hora. Simultáneamente, la tarifa de socio mensual se incrementa un dólar, pasando a ser de 9,95 dólares -aproximadamente 1.350 pesetas-. Eworld (de Apple) también ha minorado sus precios, de 4,95 dólares -aproximadamente 675 pesetas- a 2,95 dólares -aproximadamente 390 pesetas- la hora. Junto a esto, Apple doblará las horas de recepción de sus subscriptores (de dos a cuatro horas), con la misma cuota mensual de 8,95 dólares -aproximadamente 1.170 pesetas-.

•En **America Online** también han estado ocupados, y están añadiendo a su oferta nuevos contenidos y servicios para el subscriptor. AOL ha firmado un acuerdo con **NTN Communication**, que proveerá a este servicio Online con deportes interactivos, y juegos. Los usuarios de AOL pueden familiarizarse con varios de los programas de NTN que son vistos en y jugados en bares y tabernas. AOL también ha cerrado acuerdos con **AT&T Wireless Services y MobileMedia**. Estas alianzas permitirán a sus usuarios la recepción de nuevos servicios de paginación.

•Dos publicaciones populares están entrando en el mundo de la conexión On-Line. Usa Today está lanzando su **USA Today** Information Network, especializado en deportes de última generación y en juegos de fantasía. **Entertainment Weekly**, por otro lado, está usando su área de AOL para exponer artículos de sus publicaciones. Además, permitirá el acceso a reportajes anteriores, para servir de ayuda a los que buscan consejo sobre las novedades en entretenimiento.

•Según un censo llamado **Information and Interactive Services Report**, hay en la actualidad 6,32 millones de usuarios suscritos a uno o más de los servicios comerciales Online. En comparación con los datos del último año, la base de suscriptores a incrementado un rotundo 38 por ciento, añadiendo alrededor de 1.7 millones de usuarios durante 1994. Gran parte de esta expansión se produjo durante el trimestre final del año.

Los Diez Superventas en U.S.A.



Diciembre 1994

1. **Myst** (Broderbund)
2. **Doom II** (ID/GT Interactive)
3. **Lion King Animated Storybook** (Disney Software)
4. **Wing Commander III** (Origin)
5. **King's Quest VII** (Sierra On-Line)
6. **Microsoft Encarta** (Microsoft)
7. **Aladdin Activity Center** (Disney Software)
8. **7th Guest** (Virgin)
9. **X-Wing Collector's CD** (Lucas Arts)
10. **Star Trek Interactive Technical Manual** (Simon & Schuster)



Enero 1995

1. **Myst** (Broderbund)
2. **D Zone** (Wizardworks)
3. **Doom II** (ID/GT Interactive)
3. **Sim City 2000 CD Collection** (Maxis)
5. **Wing Commander III** (Origin)
6. **7th Guest** (Virgin)
7. **Game Empire** (Softkey)
8. **Playboy Screen Saver** (Sony Imagesoft)
9. **Lion King Animated Storybook** (Disney Software)
10. **Nascar Racing** (Virgin)




Febrero 1995

1. **Myst** (Broderbund)
2. **Doom II** (ID/GT Interactive)
3. **Wing Commander III** (Origin)
4. **X-Wing Collector's CD** (Lucas Arts)
5. **King's Quest VII** (Sierra On-Line)
6. **7th Guest** (Virgin)
7. **Nascar Racing** (Virgin)
8. **Star Trek Interactive Technical Manual** (Simon & Schuster)
9. **Sim City 2000 CD Collection** (Maxis)
10. **Front Page Sports: Pro Football '95** (Sierra On-Line)

Maniobra$

• **Electronic Arts** está planeando adquirir la boyante empresa inglesa **Bullfrog Productions** (creadores de *Populous, Syndicate, y Theme Park*). EA ya era distribuidora de los productos de esta casa, y desde ahora, comenzará también a publicarlos. Hasta ahora, Bullfrog ha desarrollado ocho CD-ROMs. De forma parecida, **American Laser Games**, (autores de *Mad Dog McCree*) ha firmado un acuerdo para adquirir **Quantum Quality Products**, desarrolladores de populares juegos de estrategia, como *The Lost Admiral and The Grandest Fleet.*

• Con el nombre de Mr. CD-ROM, **Camelot Corporation**, ha abierto su primera tienda especializada en Multimedia. Mr. CD-ROM, establecida en Orlando, Florida, expone alrededor de 1.400 títulos en CD-ROM, y registró una activa temporada navideña. Camelot no ha firmado aún ningún acuerdo de franquicia, aunque según dice le están lloviendo las solicitudes.

• **StarPress Multimedia**, editores de *Sports Illustrated 1994 Multimedia Sports Almanac*, ha comenzado una aventura con **Olivetti Telemedia**, multinacional de la electrónica y las comunicaciones con sede en Milán, Italia. **Opera Multimedia**, un desarrollador de software cuyos títulos serán distribuidos por Olivetti Starpress, condujo las investigaciones de mercado, que indicaron que el parque de Hardware para CD-ROM crecerá en un 300 por ciento para 1998. Olivetti Starpress se especializará en la creación de productos de información y educación, en diferentes áreas.

• **El ministro de defensa** del Reino Unido, ha contratado a la compañía *Dataware Tech*, para la publicación de un catálogo de piezas militares en CD-ROM. Este catálogo será puesto al día cada mes. El ministro de defensa debe creer ciegamente en las posibilidades del CD-ROM, puesto que el contrato es por cinco años.

• ¿Recuerdan a **Ebook**? Este editor de software, una auténtica potencia en multimedia hace sólo unos años, ha cerrado sus puertas para no volver. Para algunos, no es ninguna sorpresa...

En Breve... Hardware

Del buceo a la informática

Por supuesto que no son técnicamente sumergibles, aunque el neopreno utilizado en





Las fundas de neopreno de Silicon Sports, le permiten llevar con usted su equipo multimedia a cualquier lugar, excepto a bucear...

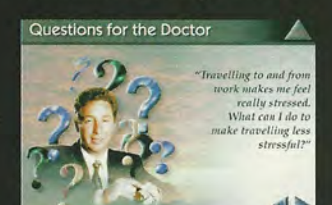
ellos es el mismo que el usado para trajes de buceo. Su ordenador portátil y sus CD-ROMs necesitan protección contra los elementos, y Silicon Sports tiene la solución: una línea de fundas protectoras en neopreno de varios colores. El *Notebook Wetsuit* se vende por 59,95 dólares –aproximadamente 7.800 pesetas–, y lo mejor es que no es necesario sacar al portátil para usarlo.

Las fundas circulares para CD-ROM están hechas con el mismo material, y pueden contener 10, 20, o 40 discos en bolsas de plástico resistente. Se venden a precios desde 12,95 dólares –aproximadamente 1.690 pesetas– hasta 29,95 dólares –aproximadamente 3.900 pesetas–. He aquí la prueba de que lo redondo puede ser elegante. Silicon Sports...(415) 327-7900.

En Breve... SOFTWARE

21 Consejos

El stress puede ser de dos clases, el positivo o el negativo. Media Design Interactive explora este tema en *Stress: 21 Cosas que es necesario saber*, al precio de 49 dólares –unas 6.500 pesetas– en versión Mac o Windows. En él se nos hablará sobre la organización de nuestro tiempo, la dieta, el ejercicio, así como de las causas y los efectos del stress. Más detalles llamando a Sony (distribuidor), al (310) 449-2320.



El especialista Dr. Steven Scott-Perry nos presenta las preguntas.

Los Grandes Éxitos de Rod

El tiempo de descanso con nuestro ordenador puede ser del mayor interés con *The Twilight Zone Screen Saver*, una compilación para Windows de casi 100 pantallas tomadas de varios episodios de la serie.



"Vamos viajando a través de otro escritorio, compuesto no sólo de imagen y sonido, sino de imágenes tomadas de una popular serie de televisión".

También cuenta con sonido, así como con una recreación de la famosa secuencia de apertura de la película. Si no contamos con lector de CD-ROM, este salva pantallas incluye una versión limitada en floppy. Todo ello por 19,95 dólares –aproximadamente 2.600 pesetas–.

MICROSOFT EN CASTELLANO

La multinacional americana de la informática, Microsoft, y más concretamente su división Microsoft Home, ha decidido lanzar uno de los títulos más atractivos de su colección. Nos referimos a Dangerous Creatures, que a partir de este mes se llamará Animales Peligrosos, y que abrirá, de este modo y por medio de nuestra lengua, una nueva vía de comunicación entre usuarios de CD-ROM. El excelente contenido de este software ha sido traducido por la compañía española Lexitrans, que, por medio de sus lingüistas, pedagogos y sociólogos, ha realizado un trabajo con la calidad que el título de Microsoft requería.



A partir de ahora veremos evolucionar a los animales salvajes con explicaciones y textos en perfecto castellano.

También ha colaborado en el proyecto WWF España, revisando los contenidos del CD y dando el visto bueno a los mismos. Microsoft se ha sumado a un acuerdo internacional con WWF, por el cual el 1 por ciento de las ventas de este programa irán destinados a dicha fundación para la conservación de la Naturaleza.

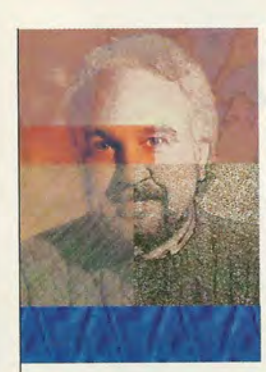
HERRAMIENTA MULTIMEDIA



Micronet S.A., es la compañía encargada de presentarnos la Enciclopedia Durvan en CD-ROM. Con sus cerca de 100.000 entradas, esta herramienta de referencia es el medio perfecto de consulta de estudiantes, eruditos y público en general, pues integra en un solo CD cuatro libros, es decir: la Enciclopedia Multimedia, con más de 30.000 entradas enciclopédicas; la Galería Multimedia, con más de 4.000 ilustraciones a todo color; el Diccionario de español, que incorpora una versión actualizada del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, con más de 70.000 entradas lexicográficas; y el Diccionario Multilingüe, con más de 160.000 palabras en Inglés, Francés, Alemán, Italiano y Portugués. Así, la firma española Micronet S.A., vuelve a presentarnos un producto de calidad y con marcado acento didáctico y educativo, con un sencillo interfaz y con una cantidad de información, antes mencionada, que cubrirá las necesidades de los más exigentes.



Sus cerca de 100.000 entradas hacen de esta enciclopedia una obra muy completa.



Respecto a las preferencias de los programas de CD-ROM, los usuarios de ordenadores multimedia constituyen un grupo heterogéneo. Escasean los que critican los méritos de un título innovador y bien diseñado, tanto si se trata de una aplicación, de un juego o de un título educativo o una obra de referencia.

No obstante muchos usuarios se muestran imparciales a la hora de mostrar sus intereses. Puesto que cubrimos todo el espectro de software de consumo, no hay día en que los usuarios nos pidan mayor o menor cobertura de juegos, de herramientas de productividad, o de títulos educativos, sólo por citar unos cuantos.

El propósito del software tratado en esta revista es doble: por un lado informar del valor de los CD-ROMs disponibles en la actualidad y, por otro, reflejar la realidad del mercado. Podríamos influenciar la decisión de compras o alterar en cierto modo la forma de pensar de algunos lectores, pero en ningún caso podemos controlar el mercado. Si reflejamos las tendencias del mismo, nuestra cobertura pretende ser una instantánea de lo que se ofrece a nuestros lectores.

La categoría con mayor crecimiento y dinamismo es la del sector de entretenimientos. Hace apenas dos años, existía una cierta hegemonía de las obras de referencia. En aquella época, sólo existían algunos juegos y la mayoría de ellos eran intentos torpes de combinar algunas técnicas multimedia con un objetivo eminentemente lúdico. No obstante, una vez que los programadores han comprendido y explotado el potencial de almacenamiento del CD-ROM, los juegos han experimentado una notable mejora. Dos títulos han provocado la explosión de juegos en CD-ROM: *7th Guest* y, más tarde, *Myst*. Cuando los editores pudieron presenciar la aplicación de la tecnología junto con una línea argumental bien trazada (y las impresionantes cifras de ventas), la decisión no fue difícil. Antes y ahora, los juegos bien diseñados se venden como rosquillas.

Se produjo un gran desarrollo de juegos, aunque pocos supieron entenderlo. A finales del año pasado, resultaba claro que se había alcanzado un nuevo nivel. Podía ser debido a la fuerza bruta (si hojeamos los cientos de títulos existentes, sólo unos pocos logran sobrevivir la criba de selección), aunque quizá se deba más a los programadores, a los diseñadores, los artistas y los técnicos de audio, quienes han sabido comprender el medio y han dado un gran aliento a esta tecnología.

Si bien los juegos no son el centro de interés de CD-ROM *Magazine*, constituyen una categoría a la que prestamos mucha importancia. Los juegos suelen incorporar muchas innovaciones técnicas. Aunque no sea un aficionado a los juegos de ordenador, debe prestarles atención, ya que puede observar el mundo futuro.

Lance Elko. Director Editorial de CD-ROM Today U.S.A.



Tim Victor

El Perfeccionamiento del Interfaz



El disco duro ha quedado obsoleto. A fin de cuentas, se trata de un dispositivo mecánico del que los analistas de informática habían pronosticado hace años su desaparición. Sin embargo, los fabricantes de discos duros no han hecho caso de tales funestos vaticinios. No sólo han sobrevivido los discos duros, sino que han sabido mejorar sus prestaciones.

Los primeros discos duros ofrecían una increíble capacidad de almacenamiento de cinco megabytes a un precio superior a los 1.000 dólares –unas 130.000 pesetas–. Doce años después, se comercializan diversas marcas de discos duros con capacidad de un gigabyte por menos de 500 dólares –unas 65.000 pesetas–, lo que significa una mejora de casi el 1.000 por ciento en relación al precio.

Al contrario de lo que se pensaba hace unos años, los discos duros no sólo han sobrevivido, sino que han mejorado y se han actualizado tan rápidamente como el resto de componentes de los PCs.

En los equipos Macintosh, la unidad de disco duro se conecta mediante un puerto SCSI, el cual puede conectarse a su vez con lectores de CD-ROM, unidades de cinta, escáneres, etc. Los PCs compatibles IBM disponen de diversas tecnologías de interfaces, aunque últimamente, nueve de cada diez PCs clónicos incorporan el estándar IDE, una tecnología que proporciona una configuración de coste reducido y de fácil configuración y logra un rendimiento adecuado.

Las limitaciones del estándar IDE son válidas para las aplicaciones comunes en los PCs: su capacidad de almacenamiento máxima es de 528 MB y el índice de transferencia de datos se limita a 3MB por segundo, y sólo permite dos unidades IDE en cada sistema. Por otro lado, el estándar SCSI soporta unidades de disco de hasta 8´4 GB y velocidades de transferencia de datos de hasta 5 MB por segundo, y puede gestionar hasta siete dispositivos distintos en un único puerto. Incluso un PC estándar que disponga del estándar IDE, puede quedar limitado en un breve plazo de tiempo ante la creciente tendencia hacia unidades de disco de mayor capacidad y con mayor velocidad.

La adopción del estándar SCSI podría ser la solución, aunque si bien Apple ya lo incorporó a sus equipos a partir del modelo Mac Plus, los fabricantes como Intel y Microsoft se muestran aún reticentes a adoptarlo. Los puertos SCSI se localizan en algunas tarjetas de sonido de PCs, aunque la mayoría de ellas utiliza chips de bajo precio en la controladora, y tales chips no soportan las altas velocidades de transmisión de un disco duro de estas características. Las tarjetas de alto rendimiento SCSI se sitúa en torno a los 200 dólares –unas 26.000 pesetas–, frente a los 15 dólares –unas 2.000 pesetas– que cuesta el adaptador IDE. Por este motivo los fabricantes han preferido buscar otra opción intermedia y acorde con sus intereses.

La solución que hallaron fue el controlador Enhanced IDE. EIDE posee la misma capacidad de almacenamiento que las unidades de disco SCSI y permite velocidades de transferencia de datos de hasta 13 MB por segundo, a la vez que es capaz de soportar hasta 4 unidades de disco en cada equipo.

En la actualidad, todos los nuevos PCs compatibles IBM incorporan el estándar EIDE y existe la posibilidad de actualizar a la tecnología EIDE añadiendo una tarjeta interfaz de disco que soporte esta tecnología. Estas tarjetas de actualización aceptan las unidades de disco en el software BIOS del PC, bien mediante una utilidad de la unidad de disco o bien mediante un chip ROM en la tarjeta. No obstante, para poder acceder a todas las prestaciones de EIDE, esta tarjeta debe insertarse en una ranura de expansión VLBus o PCI Bus, ya que la gran velocidad de transferencia de datos de EIDE supera con creces la capacidad de gestión del Bus AT. Los dispositivos EIDE aceptan asimismo unidades de cinta y de CD-ROM, gracias al estándar ATAPI (Attachment Packet Interface), un componente de la especificación EIDE que goza cada día de mayor aceptación entre los fabricantes de lectores de CD-ROM.

Los lectores de CD-ROM resultan muy lentos en comparación con los discos duros, por lo que la mejora de rendimiento del interfaz apenas es apreciable. No obstante, ATAPI resulta una forma adecuada de conectar un CD-ROM con un adaptador de bajo precio que ya esté incluido en la mayoría de los PCs y que ganará muchos adeptos en un corto plazo de tiempo.



MACINACIONES

Steven Anzovin

El potente Pippin Power Player



Se denomina Pippin y puede convertirse en la mejor baza de Apple para dominar el mercado del CD-ROM, o en su más estrepitoso fracaso desde que lanzara el Apple III. Es su primera incursión en el mundo de la electrónica de consumo y, aunque está basado en la tecnología Macintosh, Pippin no es un ordenador personal, sino un lector de CD-ROM, semejante en sus funciones a una consola de Mega CD y 3DO. Su fin primordial es atraer a cualquier público juvenil o adulto que desee utilizar un CD-ROM sin tener que abonar gran cantidad de dinero por un costoso equipo.

Las características técnicas de Pippin son inmejorables, en comparación con las consolas de videojuegos. El núcleo del equipo es el procesador PowerPC 603, la misma CPU que incorporarán la próxima generación de los portátiles Powerbook de Macintosh. Un lector de CD-ROM de cuádruple velocidad proporciona una increíble velocidad de acceso. Por si fuera poco, dispone de 6 MB de RAM (ampliables hasta 14 MB), 4 MB de ROM O/S Mac, sonido estéreo de 16 bits, soporte de vídeo de 16 bits, salida de vídeo Mac y VGA, dos puertos de controladora ADB, un puerto de telecomunicaciones GeoPort y ranuras de expansión de la clase PCI. Lo más sorprendente de este equipo es lo que no trae de fábrica: ni teclado, ni unidad de disco ni ratón, aunque siempre es posible añadirlos posteriormente.

Pippin es el primer salto de Apple al mundo de la electrónica de consumo, un campo en el que gobiernan Sega, Nintendo, Sony, 3DO y Atari.

Pippin es compatible con cualquier CD-ROM de Mac. Esto quiere decir que el usuario dispondrá de miles de títulos en el mercado cuando se comercialice este producto a finales de año, claro está, si Apple logra superar algunos problemas de incompatibilidad. Este fabricante afirma que los discos de Pippin podrán ejecutarse sin problemas en cualquier equipo Mac, aunque los CD-ROMs de Mac no podrán ejecutarse directamente en Pippin salvo que se realicen algunas modificaciones. No obstante, estas incompatibilidades serán menores. Apple afirma que uno de sus ingenieros pudo recodificar 15 discos sólo en una tarde. La cuestión es si los editores de CD-ROM se preocuparán de todo ello. Apple debería ofrecer un servicio de conversión gratuito para garantizar que exista software suficiente en el mercado para cuando se produzca el lanzamiento de este producto.

Si Pippin resulta un éxito, Apple espera incrementar el mercado de CD-ROMs interactivos compatibles con Mac, y, de paso, llenar sus arcas con el dinero de las licencias. Con todo, el riesgo de un fracaso comercial es alto, por lo que Apple ha tomado algunas precauciones. Los primeros equipos Pippin no llevarán el logo de la manzana. Estos equipos serán realizados por fabricantes de otros continentes y no en la sede de Apple, Cupertino. Uno de los primeros licenciatarios es Bandai, el primer fabricante de juguetes en Japón. Bandai tiene intención de vender Pippin con el nombre comercial de Power Player al precio de 500 dólares –aproximadamente 65.000 pesetas–. Con toda probabilidad, el primer juego de Pippin tratará sobre las aventuras de adolescentes con superpoderes...

Los fabricantes SEGA CD y 3DO dominan el mercado de los videojuegos en CD-ROM. Por su parte, los fabricantes Nintendo, Sega, Atari y Sony incorporan este año a sus videojuegos sistemas de 32 ó 64 bits, con mejores gráficos y mayor velocidad. La mayoría de los nuevos sistemas tienen un precio inferior al de Pippin y ofrecen títulos tan sugerentes como *Mortal Kombat o Doom II* de forma gratuita. La invasión de propaganda sobre los nuevos videojuegos que se cierne para el próximo otoño, dificultará que Pippin logre distinguirse del resto de productos.

Pero Pippin tiene virtudes que le hacen único. Primero, este equipo es más potente que cualquier otro. Cualquier juego de CD para Pippin podrá ejecutarse más rápidamente y en mejores condiciones que en otro equipo 3DO o Sega CD. En segundo lugar, Apple se evita pagar costosos royalties a los editores de los CDs, a diferencia de 3DO y Nintendo. Los fabricantes de juegos innovadores tendrán más oportunidades de ver sus creaciones en formato compatible con Pippin. No obstante, la mayor ventaja de Pippin es poder ejecutar cualquier CD-ROM de Mac en cualquier lugar, lo cual concede a sus usuarios la posibilidad de acceder a recursos educativos o de entretenimiento a bajo precio y que no están al alcance de otros sistemas de videojuegos.



WinView

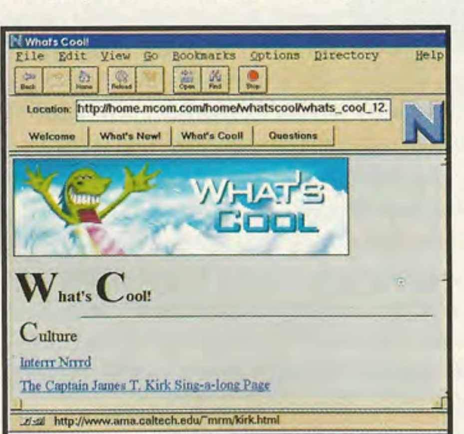
Charles Brannon

Windows en Internet



El mes pasado, comentamos que Windows para Grupos de Trabajo 3.11 incluye algunas de las mejoras previstas en la versión de Windows 95, que aparecerá según todos los indicios en agosto. Mientras esperamos a que llegue, prometí que trataría algunas de sus nuevas prestaciones, como la posibilidad del acceso a Internet desde Windows.

Si bien Windows para Grupos de Trabajo 3.11 incluye TCP/IP (el protocolo de redes de Internet) y sus utilidades, estas herramientas no son aplicables para conectarse a un gestor de servicios Internet mediante módem. Windows para Grupos de Trabajo 3.11, sólo permite acceder a Internet si su red de área local ya tiene una conexión previa con Internet. Para poder acceder por módem, precisa una utilidad que acepte el protocolo SLIP (Serial Line Interface Protocol) o PPP (Point to Point Protocol), y la cuenta correspondiente PPP o SLIP con un gestor de servicios de comunicaciones Internet.



Mozilla le presenta las novedades de Internet. Es una cortesía de Netscape 1.0N.

La cuenta SLIP o PPP le proporciona conexión "en directo" con Internet, algo que resulta necesario para poder adentrarse en la Red Mundial en tiempo real (frente al correo electrónico de Internet) que puede obtenerse mediante una cuenta "shell" Internet de coste inferior. De hecho, existe una posibilidad de acceder a las páginas de la red desde una cuenta "shell" utilizando un programa shareware [SlipKnot], aunque este método resulta menos eficaz y en la actualidad está prohibido por algunos gestores de cuentas "shell".



En EL CD-ROM

Hemos incluido utilidades mencionadas en esta página, incluyendo Trumpet Winsock 2.0B, Netscape 1.0N (versión comercial), WS FTP para la transferencia de archivos y la versión de cliente del correo Eudora, versión 1.4.4. Puede obtener COMT, que le permitirá utilizar sus programas de comunicaciones preferidos (programas terminales), en vez de Telnet para poder acceder a las BBS de Internet.

Ya disponemos de las herramientas necesarias para adentrarnos en la Red. A continuación le indicamos algunas de ellas.

La Red Mundial dispone de un interfaz gráfico que incluye imágenes, botones, formularios y enlaces de hipertexto (hiperenlaces). Si bien la red funciona en cualquier tipo de ordenador, tanto si de trata de una estación de trabajo UNIX, un Apple Macintosh, Amiga, o un PC con Windows, resultará inmediatamente familiar para los usuarios de Windows. De hecho, su funcionamiento recuerda a las ayudas de Windows, que también incorporan gráficos y enlaces de hipertexto.

Uno de los interfaces de Internet en Windows más conocidos es Trumpet Winsock, gratuito para los centros educativos y cuya versión registrada cuesta unos 25 dólares –unas 3.250 pesetas–. Incluye el software de comunicaciones SLIP y PPP y le permite acceder a los servicios online sin esfuerzo.

Necesitará alguna información técnica acerca del gestor de servicios Internet para poder configurar Trumpet Winsock. Su dirección IP, la máscara de subred, la dirección de la pasarela IP, y la dirección del nombre del servidor IP. Puede que también desee averiguar la dirección IP del servidor de noticias y del de correo. Así, se le asigna un nombre de usuario y dos contraseñas, una para SLIP/PPP y otra para poder consultar su correo.

Trumpet Winsock y su módem no funcionan por sí solos, sino que requieren Winsock Client Software, como por ejemplo, Web Browser (Netscape o Mosaic), FTP cliente (protocolo de transferencia de archivos para poder recuperar archivos), mail cliente, o un software de exploración (no es preciso si dispone de Web Browser), y del software Telnet, que le proporciona control remoto sobre los ordenadores conectados en red.

El próximo mes comentaré las novedades de *Bob*, el nuevo interfaz "social" de Microsoft.



ILUSTRACIÓN DE HUDSON BEST

La Más Completa Enciclopedia en CD-ROM

Las grandes enciclopedias han vuelto con ediciones renovadas, pero por primera vez se enfrentan a nuevos competidores. Hemos intentado descubrir cuál es la mejor, sin dejarnos impresionar por las apariencias.

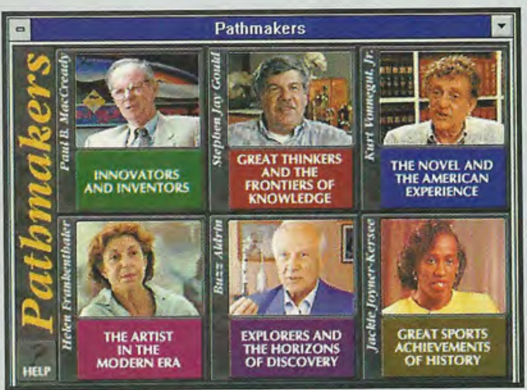
Steven Anzovin

Hasta ahora, comprar una enciclopedia parecía bastante fácil. Bastaba con acudir al vendedor de la "Británica", quien, por unos 1.000 dólares (aproximadamente 130.000 pesetas), nos entregaba unos cien kilos del saber mundial. También teníamos la opción de comprar una pequeña enciclopedia de bolsillo por algo más de dos mil pesetas. Cualquiera que fuese nuestra elección, sabíamos qué comprábamos. Sin embargo, la cosa ha cambiado. Las enciclopedias en formato CD-ROM constituyen quizás la primera compra para los propietarios de un equipo multimedia. En ellas, no obstante, es difícil sopesar el valor de la información que contienen. Editores conocidos, que compiten ferozmente por este mercado floreciente, dicen siempre que su producto es el mejor, el más preciso y el más completo. ¿Pero cuál lo es realmente? En nuestra búsqueda de la herramienta de consulta definitiva hemos procurado ser objetivos. Comenzamos con la última edición de los tres líderes del mercado –*Grolier's 1995 Multimedia Encyclopedia, Microsoft Encarta 95, y Compton's Interactive Encyclopedia 1995*– y con un recién llegado, *InfoPedia,* de Future Vision. Nuestro objetivo es descubrir qué obra es la mejor para lo que realmente interesa: conseguir la información.



¿Cuáles son las novedades?

Las enciclopedias tradicionales solían actualizarse cada cinco o diez años. Las editadas en formato CD-ROM, impulsadas por el continuo avance de la tecnología multimedia, lo están haciendo cada año. En todas las que estamos analizando, el texto y las imágenes han sido puestos al día. Pero las mejoras más importantes parecen estar en las nuevas capacidades multimedia, y en los estupendos vídeos.



Pathmakers de Grolier's, nos guía a través de seis campos del saber.

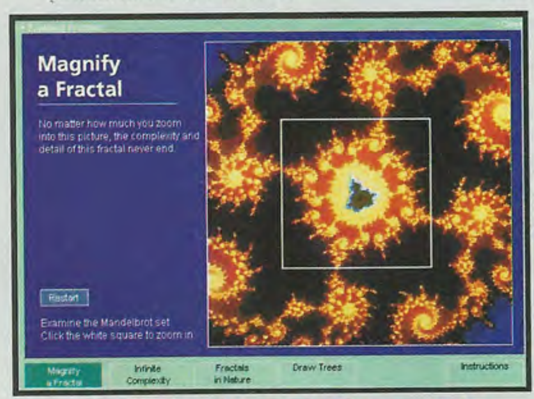
Grolier's (99 dólares –aproximadamente 13.000 pesetas– en Windows o Mac), editada en CD-ROM antes que las otras, tiene un aspecto muy atractivo en su versión de este año. Sus diseñadores han ideado formas originales de presentar la información y de interesar a los usuarios jóvenes. La más efectiva es Pathmakers, en la cual seis personajes famosos nos guían a través de sus áreas de conocimiento, ayudándonos a establecer conexiones entre materias afines.

Encarta 95 (80 dólares –aproximadamente 10.400 pesetas– en versión Windows), nos ofrece un interfaz de brillante y novedoso aspecto, e introduce una nueva aplicación denominada "InterActividades". Este área, accesible desde el menú principal, nos enseña a través de juegos y demostraciones interactivas. Una de ellas es la Interactividad Fractal, que nos hace profundizar en este mundo tan complejo. En otro ejemplo, Ellis Island, se incluyen grabaciones de inmigrantes de finales de siglo y muchas fotos. El juego MindMaze, incluido en *Encarta*, prueba nuestra cultura a través de preguntas de alto nivel, con bellas ilustraciones. La única pega es que se mueve a paso de tortuga.

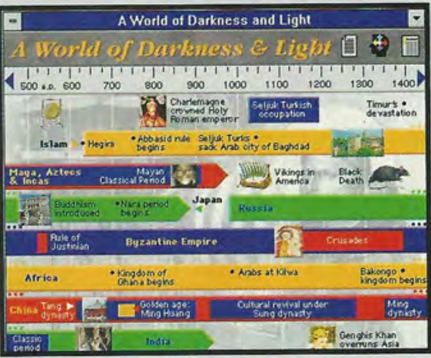
Las novedades en *Compton's Interactive Encyclopedia 1995* (90 dólares –aproximadamente 11.700 pesetas– versión Windows o Mac), vienen del espacio exterior: el actor Patrick Stewart, más conocido como el Capitán Jean-Luc Picard de la serie *Star Trek*, nos sirve de guía.

Esto no es todo lo nuevo que *Compton's* ha añadido. Existen ahora cuatro entornos de aprendizaje: el cuarto de las noticias, el de los juegos, la nave espacial y el ático.

InfoPedia (70 dólares –aproximadamente 9.100 pesetas– para Mac o Windows) es la recién llegada. En un intento por combinar la funcionalidad de *Microsoft Bookshelf* con la esencia de una enciclopedia mayor, esta obra aglutina ocho libros populares en un solo disco: *Funk & Wagnalls Encyclopedia* (también usada por *Encarta*), *Roget's 21st Century Thesaurus, Hammond World Atlas, World Almanac 1994, Merriam-Webster Dictionary, Merriam-Webster Dictionary of Usage, Merriam-Webster Dictionary of Quotations, y Webster's New Biographical Dictionary*. Se puede acceder a todos ellos desde la misma pantalla. Future Vision ha incorporado además muchos vídeos y animaciones en su nueva obra.



El mundo de los fractales es explorado en una de los nuevos apartados interactivos de Encarta.



Podemos obtener una buena visión de la Edad Media con este mapa histórico de Grolier's.

Los Distintos Interfaces

Una vez que hemos pasado la secuencia de apertura de cada enciclopedia, entraremos en el menú principal, con todos sus diferentes controles. Es en este punto donde los distintos diseños de interfaces pueden marcar la diferencia. Un interfaz confuso entorpece nuestro trabajo, y nos hace desperdiciar el tiempo. Por el contrario, si está bien diseñado nos despeja el camino, y hace más rápidas nuestras consultas.

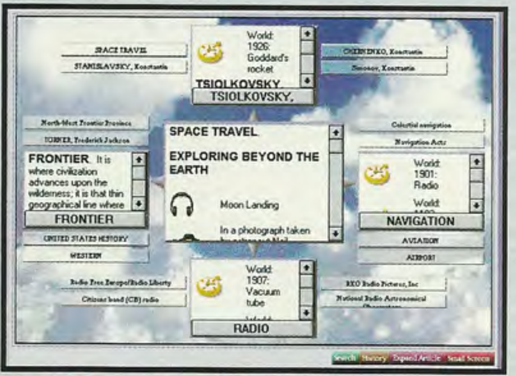
El interfaz de *Encarta* es un modelo de eficiencia. Es limpio, ordenado y fácil de comprender. Dado que *Encarta* incorpora una barra de herramientas que ocupa un mínimo espacio de pantalla, es posible acceder más directamente a la información. La caja de texto, que utiliza una fuente muy fácil de leer, puede contener muchas palabras, lo que reduce el número de scrolls necesarios y acelera nuestra trabajo. Los menús se abren y los botones se iluminan cuando pasamos el cursor sobre ellos (sin pulsar el ratón), lo que nos asegura el aprendizaje de sus funciones, y nos ayuda a posicionar el cursor, dado el pequeño tamaño de los objetos de pantalla en *Encarta*.

Compton's cuenta con un interfaz rápido, muy colorista y con un buen grado de respuesta. Como en *Encarta*, el texto principal del artículo nos aparece en una ventana vertical, a la derecha de la pantalla. En la parte superior izquierda, se nos muestran fotos y vídeos multimedia. En la inferior izquierda, aparecen varios tipos de controles: una caja de búsqueda, el InfoPilot y un globo terráqueo



interactivo. Cada área nos abrirá el camino hasta una nueva pantalla completa.

InfoPedia sigue la misma disposición de pantalla, en cuanto a texto a la derecha y herramientas e índices a la izquierda. Las fotos y vídeos aparecen en la esquina superior derecha, rodeadas por el texto.



El InfoPilot es lo mejor de Compton's, y nos lleva a través de un viaje de sabiduría.

Existen algunos fallos de terminación en el interfaz, que muestran que se trata de un producto nuevo. A título de ejemplo, no hay cursor que nos indique que podemos teclear en la caja de textos, y los botones triangulares no tienen etiquetas.

Grolier´s parece tener todos los síntomas de un caso grave de "Windowitis". Es fácil llenar la pantalla con montones de ventanas, o mover una ventana porque está algo oculta por la barra de herramientas del margen superior de la pantalla. Pero al final, gastamos demasiado tiempo moviendo ventanas, que podía haber sido empleado en cualquier búsqueda (en *Compton´s*, la distribución del espacio también es poco efectiva, pero al menos no hay que mover los elementos de pantalla). Quizás la única ventaja sea que es posible sacar mayor número de informaciones diferentes al mismo tiempo, que con cualquier otra enciclopedia.

Mundos de Palabras

Una estadística que se indica en todos los anuncios de las enciclopedias, es el número de conceptos o artículos que incorporan, comparados con los de la competencia. Estos son los datos:

Encarta tiene cerca de 26.000 artículos; *Grolier´s,* 33.000; *Compton´s,* 35.000; e *InfoPedia,* más de 200.000 (aunque en esta última, la mayoría sólo son definiciones de diccionario). Sin embargo, no hay que dejarse convencer por estos números, porque es la calidad y no la cantidad lo que importa.

Los artículos de *Grolier´s* están basados en la *Academic American Encyclopedia,* quizás la mejor de las de nivel medio, y constituyen su fuerza oculta. Están bien escritos, son precisos, y en la mayoría de los casos nos llevan al significado real de un tema, con un mínimo de errores. *Encarta* e *InfoPedia* comparten el mismo texto de *Funk & Wagnalls*, que en general es bastante bueno. El texto de *Compton´s* es probablemente su punto débil. Algunos de los artículos nuevos aparentan haber sido escritos por periodistas independientes, con capacidades bastante modestas para la escritura y el análisis.

Encontrar Temas

De todas las formas de búsqueda de información de estas enciclopedias, la más común es la de teclear la palabra en cuestión. Por ello, la facilidad, flexibilidad y rapidez de búsqueda de texto, es un importante indicador del grado de utilidad de cada disco.

El menú de búsqueda de *Encarta* nos da cualquier cosa que queramos preguntar: búsquedas discriminatorias, filtros de búsqueda, un display de los artículos o palabras localizadas, y una ayuda siempre accesible.

La misma herramienta en *Grolier´s* es casi tan completa, aunque algo más lenta. Su principal carencia es no poder ver los resultados en la misma ventana.

El cuadro de búsqueda de *Compton´s* tiene filtros, y muestra la lista de términos encontrados, pero no cuenta con búsquedas discriminatorias. Esto no es sorprendente si tenemos en cuenta que todo lo que hace es sacar un enorme índice, en el que es necesario efectuar un scroll hasta encontrar

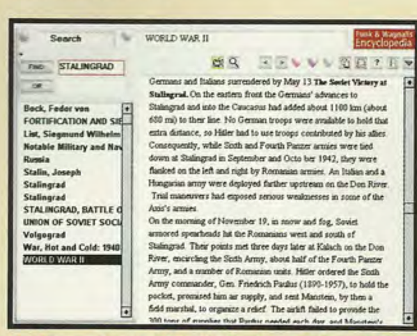
Pantallas Comparadas



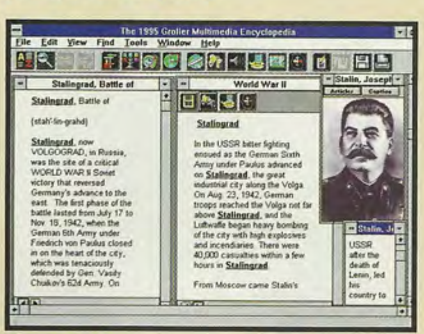
Encarta nos muestra el texto a toda página (y una útil línea de ayuda fuera de él), con su ordenado interfaz.



Los controles de navegación y la ayuda siempre están a mano en la pantalla principal de Compton´s.



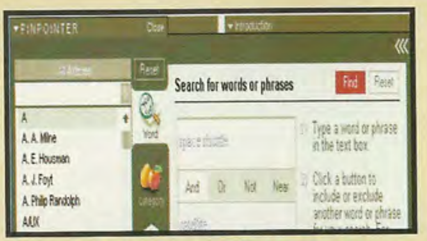
Podemos tener dificultades hasta descubrir cómo trabaja el interfaz de InfoPedia.



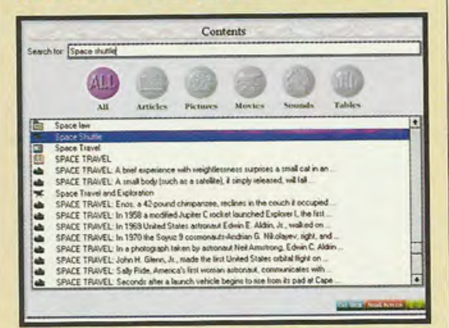
Demasiadas ventanas hacen que el interfaz de Grolier´s sea muy confuso.



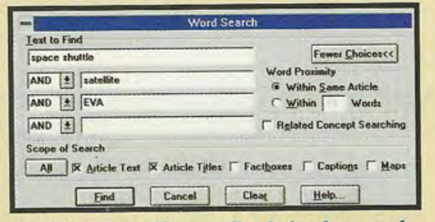
La Búsqueda



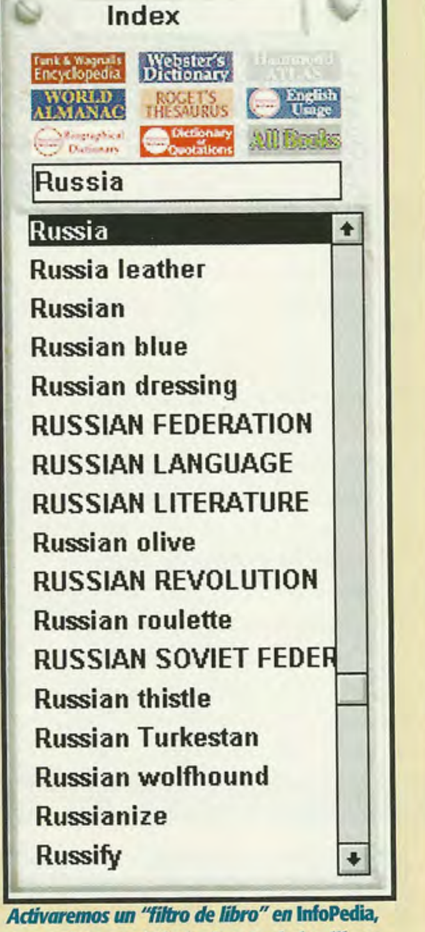
La pantalla de búsqueda de Encarta *incluye todas las funciones que podemos necesitar.*



La utilidad de Compton's *no incluye búsquedas discriminatorias, por lo que no podremos localizar conceptos basados en varias palabras.*



Es fácil aplicar filtros y discriminadores en la ventada de búsqueda de Grolier's.



Activaremos un "filtro de libro" en InfoPedia, *con pulsar en el título de uno de los libros.*

un zoom para una consulta más detallada, o salirnos al texto con sólo hacer click en el nombre de un lugar. *Grolier's* tiene unos 325 mapas detallados, con un rápido acceso a artículos de texto u otros mapas afines. El globo terráqueo de *Compton's* es lento, y podríamos planear nuestra propia vuelta alrededor del mundo, en el tiempo que tarda en girar. *Encarta* cuenta con uno similar, pero que gira mucho más rápido.

Grolier's pregona sus mapas históricos como un nuevo e importante contenido, y con bastante razón, pues sus diseños llenos de color, o su conexión con fotos, películas y texto son excelentes. *Encarta* y *Compton's* los incorporan también, pero con menor colorido. *InfoPedia* no los ofrece como una sección especial.

Imagen y Sonido

La enciclopedias en CD aprovechan cada día más las capacidades multimedia. De los anuncios de la caja de cada programa podríamos deducir que están repletos de vídeos y animaciones. Sin embargo, la realidad es otra, ya que este capítulo normalmente supone sólo un pequeño porcentaje sobre el total de información del CD. Como ejemplo, *Compton's* contiene 35.000 artículos y sólo 80 vídeos. *Encarta* cuenta con 26.000 artículos y unas 100 películas. *InfoPedia* tiene 200.000 entradas de texto y alrededor de 175 vídeos y animaciones. Los únicos vídeos que normalmente se incorporan son los

Webster's: Una Nueva Opción

Un recién llegado al mercado de las enciclopedias en CD-ROM acaba de iniciar su particular singladura. *Webster's Interactive Encyclopedia* está distribuido por Cambrix Publishing, y ha sido desarrollado en Oxford (Inglaterra), por Attica Cybernetics y Helicon Publishing. Incluye 34.000 artículos, más de 100 vídeos, 3,5 horas de audio, y alrededor de 3.500 imágenes, mapas y diagramas. Los instrumentos de "navegación", permiten la búsqueda por palabras o temas, y ojear páginas. Incluye índices y un test.

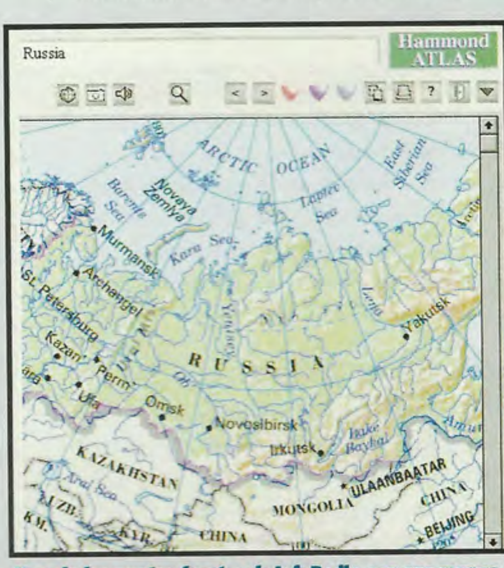
Como libros temáticos, cuenta con un atlas del mundo con tres niveles de zoom, (que puede ser conectado con información geográfica, de viajes o cultural), y con un índice de títulos para referenciar libros, películas, pinturas y trabajos musicales. *Webster's Interactive Encyclopedia* saldrá al mercado a un precio inferior a los 50 dólares (aproximadamente 6.500 pesetas).

nuestra palabra. En *InfoPedia* no se accede a ninguna ventana de búsqueda, ya que las funciones como filtros, discriminadores, etc., están siempre a nuestro alcance.

Mapas y Cronologías

Los mapas y cuadros históricos son contenidos tradicionales de las enciclopedias –nada mejor para poner la historia en contexto–. ¿Qué tal este capítulo entre nuestros cuatro seleccionados?

En *InfoPedia,* los mapas han sido tomados de la base de datos geográfica de Hammond, especialista en la materia. Son, por ello, los de mejor aspecto. Sus colores y rotulaciones se muestran perfectamente en pantalla. En *Encarta,* también están bien hechos. Además, es posible hacer



Uno de los puntos fuertes de InfoPedia *son sus mapas.*

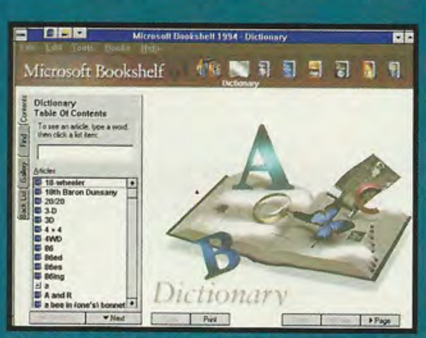


Quien Da Primero Da Dos Veces

Microsoft Bookshelf, editado en 1987, es el CD-ROM más vendido del mercado, y posiblemente uno de los más usados. La razón es muy sencilla: combina los libros de consulta que la mayoría de la gente tiene en sus escritorios, de forma que es más fácil y rápido usarlo que coger las versiones en papel impreso.

La edición de 1994 (al precio de 80 dólares -aproximadamente 10.400 pesetas-) es realmente un disco muy útil. Incluye el texto completo de siete manuales muy populares: *The American Heritage Dictionary*, 3ª Edición (quizás el mejor diccionario de un volumen); *The Columbia Dictionary of Quotations ;The People´s Chronology; The Original Roget's Thesaurus; The Concise Columbia Encyclopedia*, 2ª Edición; *The Hammond World Atlas*, y *The World Almanac 1994*.

Las tres primeras de estas obras han sido totalmente renovadas para esta edición, en la que Microsoft parece haber hecho un buen "lavado de cara" a la versión anterior. Entre las novedades, incorpora una utilidad llamada QuickShelf, que nos permite situar el icono de BookShelf en la barra de menús. Si desde nuestro procesador de textos seleccionamos una palabra y luego pulsamos este icono, conseguimos al instante su definición o sus sinónimos. En *Bookshelf*, el interfaz ha sido remozado, haciéndolo más parecido al de *Encarta*. Una nueva "bookbar" nos permite saber qué libro estamos usando. La información tiene una mejor integración conjunta: si hacemos doble click en cualquier palabra de cualquier artículo, obtenemos la definición y pronunciación de la misma al instante. El nivel multimedia también ha sido mejorado, pues cuenta con 60 animaciones y vídeos, 80.000 pronunciaciones de palabras, y muchos más mapas. Un detalle muy simpático: si hacemos click sobre cualquier nombre de un mapa, lo oiremos pronunciado con el correspondiente acento regional.



The American Heritage Dictionary ***es una de las muchas fuentes de*** **Bookshelf'94.**



Una de las imágenes que podremos ver con el Media Pinpointer de **Encarta.**

más populares, como los viajes espaciales, que son además los más atractivos. La animación, incluso más que el vídeo, es la forma más efectiva de explicar conceptos que impliquen movimiento: los latidos del corazón, los volcanes, el sistema solar, etc. *InfoPedia* se lleva la palma en este capítulo: sus cerca de 100 animaciones, muchas de ellas con gráficos renderizados en 3D, son más claras, más dinámicas y más detalladas que las de sus competidores.

En estos 4 CDs, el capítulo de audio y las imágenes estáticas, contribuyen en mayor medida que las películas a amenizar los temas. *Compton´s* parece destacar en audio, anunciando 14 horas de sonido. *Grolier´s* cuenta con el mayor número de imágenes, unas 8.000.

Las Ayudas

Las cuatro producciones que estamos sometiendo a examen nos ofrecen ayudas efectivas, tanto para movernos eficazmente, como para mostrarnos sus últimas innovaciones. *Compton´s* tiene la mejor guía de demostración, y la mejor ayuda online. En la parte de abajo de la pantalla, una línea nos indica para qué sirve cada botón o herramienta. Si esto no es suficiente, pulsamos sobre el botón de Patrick Stewart, y obtendremos una explicación completa de cada función. En contrapartida, el sistema de ayudas online de *InfoPedia* es mínimo y discreto. Para compensarlo, incorpora una ayuda especial para la creación de trabajos e informes, al contar con el libro completo *How to Write Term Papers and Reports.*

Encarta incluye una agenda y un mini-procesador de palabras, para que los estudiantes puedan anotar cosas mientras trabajan con la enciclopedia.

Compton´s incorpora un programa llamado Editing Room, que nos ayuda a crear nuestras propios representaciones e informes, a partir de las materias del CD. La era de los trabajos interactivos aún no ha llegado, pero *Compton´s* ha comenzado a pensar en ella.

Interactividad

Lo que realmente distingue a las consultas mediante CD-ROM de las efectuadas con cualquier otro medio, es su capacidad de interconexión y cruce de información sin apenas esfuerzo. Cualquiera de estos CD incorpora montones de botones, iconos, punteros, y todas las

Los Últimos Serán Los Primeros

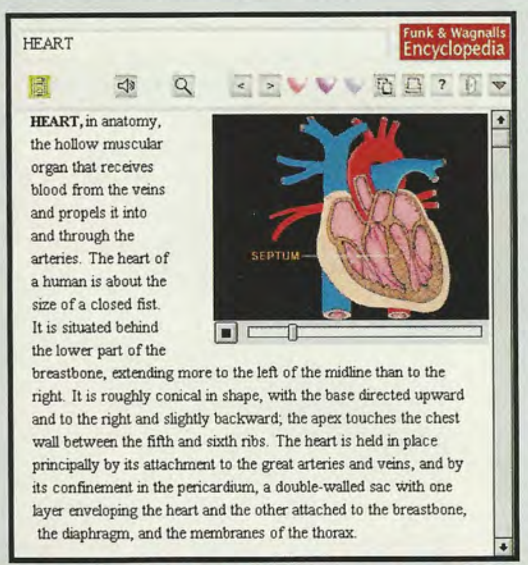
La *Encyclopaedia Britannica* es, sin duda, la mejor enciclopedia en CD-ROM en lo que a texto se refiere, si es que no le interesa el Multimedia y si no está preocupado por lo que le va a costar. Incluso los competidores en el negocio de enciclopedias en formato CD-ROM, tienen que reconocer a la EB como la obra de consulta de mayor autoridad en el mundo. Su quinceava edición en papel contiene 32.000 páginas, con 44 millones de palabras organizadas en 65.000 artículos, así como 23.000 ilustraciones. Cada artículo ha sido escrito por expertos de la talla de Milton Friedman, Linus Pauling o Michael deBakey, y es con seguridad más extenso, más exacto y de mayor nivel que los de la competencia.

Encyclopaedia Britannica CD 1.0 (para Windows) contiene el texto completo de la versión impresa, lo que quiere decir que es cuatro veces más extensa que cualquiera de las que hemos visto en este artículo. Por añadidura, EB cuenta además con el *Merrian-Webster's Dictionary and Thesaurus*, y todo por el precio de 995 dólares (aproximadamente 130.000 pesetas). No es nada barato, pero es imposible conseguir tanta cantidad de información en formato CD-ROM en ningún otro sitio. Por supuesto, el nivel de multimedia es cero: ni una simple foto, película o sonido. La versión 2.0, que seguramente estará a la venta dentro de este año, si que contendrá 2.000 mapas e ilustraciones (menos de la décima parte de la edición en papel). Contará además con una extraordinaria herramienta: System Britannica, una especie de Internet que nos permitirá entrar en contacto con la base de datos online de EB. Con ello, usted podrá extender su búsqueda de información desde el CD-ROM hasta el Cyberespacio.



herramientas imaginables para ayudarnos en las consultas. Los instrumentos de conexión menos inteligentes, nos muestran una larga lista de posibles caminos. Los mejor diseñados nos indican menos posibilidades de elección, pero más concretas, y con mejores definiciones. En *Encarta* destaca su maestría para proveernos de conexiones de fácil acceso y uso, con varios niveles de respuesta, y la capacidad de volvernos hacia atrás.

El InfoPilot de *Compton´s*, con diferencia su mejor herramienta, tiene un estupendo sistema de "navegación". Concebido como una especie de sintetizador de información gráfica, nos permite elegir un tema, como por ejemplo los viajes espaciales, sobre el que nos ofrece varias rutas a seguir. Si nos dirigimos al Norte, nos contará la historia de los vuelos espaciales y las biografías de sus pioneros. Si vamos hacia el Este, aprenderemos cómo navegar en el espacio. Si tomamos la ruta del Oeste, nos hablará sobre el



Este es el nivel de detalle y precisión de las animaciones de InfoPedia.

concepto de frontera de Frederick Jackson Turner, historiador del siglo XIX, cuyos escritos influenciaron mucho a J.F.K., en su apoyo al programa espacial de los EE.UU. Hacia el Sur, la historia gira en torno a la radio, el radar y los componentes electrónicos.

No existe ninguna utilidad mejor que ésta en los otros CDs, para experimentar la excitación pura de aprender.



Imagen de un artículo sobre viajes espaciales de Compton's.

La Última Palabra

Es indudable que todos estas enciclopedias son extremadamente útiles, pero ninguna de ellas es perfecta. En términos de puro contenido enciclopédico, *Grolier´s* es la mejor elección. El texto es soberbio, y esto hay que tenerlo muy en cuenta, puesto que es eso lo que la mayoría de la gente necesita de una obra de consulta. Sus capacidades multimedia, en especial los mapas históricos y los PathMakers, están bien diseñados, y son muy informativos. Sin embargo, los diseñadores del interfaz, deberían solucionar su problema de "windowitis".

El interfaz de *Encarta* es el más limpio, con la saturación de objetos en pantalla mantenida al mínimo. Tendremos pocos problemas para imaginar de qué manera se utiliza cada cosa. El texto *Funk & Wagnalls* es consistente, y podemos ver gran cantidad del mismo en pantalla. El juego que incorpora, MindMaze, es bastante bueno y las Interactividades son una clara muestra de lo que está por venir.

Compton´s nos lleva de la mano más que los otros, lo que será apreciado por los nuevos usuarios. Algunas nuevas características, tan adecuadas como las habitaciones de aprendizaje, el InfoPilot o el mismo Patrick Stewart, añaden brillantez a esta nueva edición, pero los textos no están al nivel que sería deseable.

InfoPedia puntúa por su gran contenido. Con ocho manuales de consulta, no necesitaremos ningún otro disco. Contiene además el mayor nivel multimedia, pues cuenta con mayor número de animaciones, y éstas son excelentes. El interfaz necesita simplificarse; la interacción y las ayudas son bastante pobres.

¿Cuál sería pues la compra más acertada? *Encarta* destaca por muy poco con su aspecto correcto y su superior posibilidad de uso. El segundo puesto es compartido por *Grolier´s*, que ofrece el más alto grado de interactividad y los mejores textos, y *Compton´s,* con su excelente InfoPilot y adecuado interfaz. *InfoPedia,* el cuarto en litigio, está necesitado claramente de algún refinamiento, pero habrá que estar atento a futuras ediciones de este ganador en potencia.





ALTERNATIVAS PARA LOS MÁS JÓVENES

Las nuevas enciclopedias diseñadas para niños

Oxford Dictionary define una enciclopedia como un trabajo que contiene información general sobre todas las ramas del conocimiento, o exhaustiva sobre una materia en particular. Ciertamente, el CD-ROM contribuye al esfuerzo enciclopédico. Su monstruosa capacidad de almacenamiento permite a los diseñadores de software desatar sus sueños de información medida en megabytes. Primero se crearon productos para adultos y chicos mayores. Ahora, los editores están tratando de atraer al mercado más joven.



En* My First Enciclopedia*, un árbol de la vida nos abre las puertas de la información. Podremos pasearnos por sus ramas, dejando que los "chicos guía" nos conduzcan a mundos de sabiduría.

Los diseñadores de enciclopedias orientadas a la juventud, incorporan a sus discos muchos avances sobre los productos que sacaron los pioneros en este campo. Para ello se benefician de la experiencia de varios años de trabajo de compañías como *Compton's*, *Grolier's* o *Microsoft*, reuniendo sus logros. El software para niños cuenta ya con la ventaja de que los diseñadores y editores saben lo que funciona y lo que no.

Los primeros ejemplos de enciclopedias diseñadas específicamente para una audiencia joven, reflejan algo de este conocimiento en diversas formas. Las pantallas son más atractivas, los interfaces son más efectivos y claros. Jóvenes famosos sirven como guías o narradores.

Desgraciadamente, la calidad de los escritos y la información deja algo que desear. Ninguno de los cuatro productos de los que opinamos más adelante, parece lo suficientemente entretenido como para mantener la atención de los chicos más jóvenes. En cuanto a los más mayores, cualquiera de las enciclopedias en CD-ROM para adultos, puede serles más útil para generar ideas o ayudarles en las tareas escolares.

Knowledge Adventure divide a su joven audiencia en dos segmentos. Para los chicos de 7 a 12 años, ha creado *The Random House Kids Encyclopedia*. Para los preescolares de 3 a 6 años, la compañía radicada en California ha diseñado *My First Encyclopedia*.

Reed Interactive de Londres, ha publicado The *Heinemann Children's Multimedia Encyclopedia*, y Microsoft inicia su serie *Explorapedia* con su obra *The World of Nature*.

My First Encyclopedia (69,95 dólares –aproximadamente 9.100 pesetas– para Windows), va más allá del concepto de interfaz convencional. Sus creadores rechazaron todos los tradicionales botones y ventanas. En su lugar, nos movemos con el ratón por la figura de un árbol, desde sus raíces a su copa, mientras el día se va transformando en noche. Es un árbol del conocimiento, que nos revela sus secretos sobre los insectos, los pájaros o las plantas, con un simple click.

Colgados de las ramas del árbol, hay niños que nos sirven como guías en diez "habitaciones de aprendizaje". Los chicos están allí para explicarnos cosas sobre el espacio, la geografía, el cuerpo, los edificios y ciudades, los alimentos, los transportes, las artes, la tierra, los estudios, los deportes, y los animales. También nos ofrecen una serie de preguntas y respuestas que nos darán más detalles sobre algunas materias. El CD incluye libros para colorear, algunos puzzles, juegos de parejas, un mini programa de dibujo, y un índice alfabético.

Este programa se beneficia de los buenos gráficos de Knowledge Adventure, incrementando su efectividad con Windows, y el formato de SVGA.

No tiene textos escritos (una muy buena idea para los preescolares), pero las narraciones que los sustituyen son bastante pobres. Los preescolares que usen esta enciclopedia perderán demasiado tiempo escuchando como los niños les hablan. Las explicaciones parecen interminables, y el vocabulario bastante repetitivo.

The Random House Kids Encyclopedia (colaboración entre Random House y Knowledge Adventure), es un set de dos CDs para Windows (69,95 dólares –aproximadamente 9.100 pesetas–) que contiene hechos históricos, juegos y películas, presentados por un cuarteto de jóvenes de distintas razas. Esta obra es auténticamente multimedia, combinando vídeos para niños, películas, narraciones, imágenes, música, animaciones, texto (con opción de narración), y juegos.

La presentación, es una versión mejorada de la pantalla de referencia estándar de Knowledge Adventure. Podemos hacer consultas cronológicamente, por su localización en el globo terráqueo, alfabéticamente, por categorías, o hacer uno de los recorridos recomendados por alguno de los pequeños Guías. El

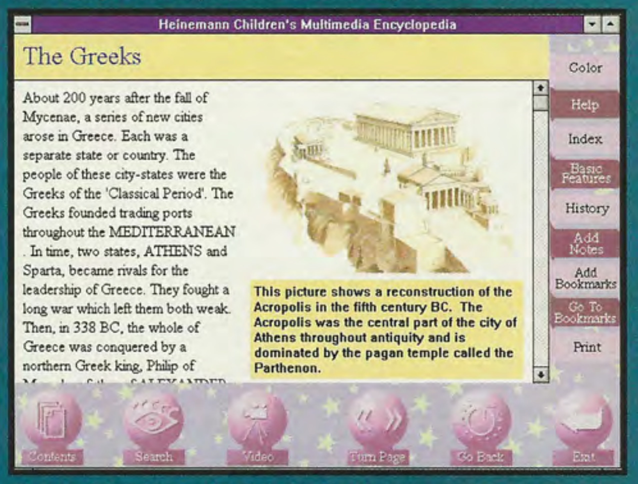


En* Explorapedia: The World of Nature*, los sonidos ambientales, las actividades o la información más detallada, están esperando que hagamos click en las 16 hermosas escenas de naturaleza. La rana guía Tod es la mascota del programa.





Con Random House Kids Encyclopedia, *encontrar la información es más fácil, pero no hay manera de reunirla para crear informes.*



El material mejor escrito de todas las obras para niños se encuentra* en The Heinemann Children's Multimedia Encyclopedia. *El vocabulario elegido es directo y sugerente, sin llegar a abrumar a los jóvenes usuarios.

texto y las fotografías están conectados a otras informaciones, y existen bibliografías y una agenda con opción de impresora. Los acontecimientos más sorprendentes se localizan bajo signos de exclamación.

Aunque esta obra es razonablemente informativa y bastante entretenida, los chicos más mayores agradecerían mayor profundidad en los conceptos, en especial para ayudarse en los deberes.

La experiencia está empezando a mostrar como Knowledge Adventure está consiguiendo que el formato de sus juegos sea más acertado. Los juegos de hacer parejas demandan más esfuerzo, y son últimamente más satisfactorios. Navegar por el "Zoomscape" ya no nos produce dolores de cabeza, y las pruebas de vocabulario premian al ganador con películas de desastres o de horror. Cuando estemos cansados de todos estos juegos, podemos retirarnos a la "casa de las películas", en donde se ha logrado un buen equilibrio entre las facetas educativa y de entretenimiento del vídeo.

Microsoft ha producido su disco con su acostumbrado buen hacer. *The World of Nature* (34,95 dólares –aproximadamente 4.550 pesetas–) es el primer título de la colección Explorapedia, y en él han sido corregidos algunos defectos de anteriores interfaces. Se ha conseguido eliminar la sensación de estar perdido en un laberinto, que nos asaltaba en algunos de los productos de la serie Microsoft Home. Se nos ofrecen conexiones con otras materias relacionadas, es fácil seguir los distintos caminos, y podemos volver al menú principal con facilidad y rapidez. En esta primavera saldrá al mercado el segundo título de la serie, *The World of People*.

Las fotografías en color, y las ilustraciones han sido cuidadosamente elegidas y colocadas. El texto, de fácil lectura, es simple pero correcto. Las animaciones y canciones hacen más atractiva la experiencia para los chicos. Además, es posible conectar el programa con el procesador de textos o la utilidad de dibujo favorita del usuario, lo que es una interesante opción.

El anfitrión de *World of Nature* es una rana llamada Tad, que puede viajar a 16 entornos, tales como montañas, lagos o regiones polares. Hacer click con el ratón produce sonidos ambientales, movimientos, o activa una pantalla de consulta llamada el Exploratron, que consiste en una ventana interactiva conteniendo gráficos, vídeo, juegos y herramientas, así como varias utilidades de búsqueda. Todos los textos están narrados por niños.

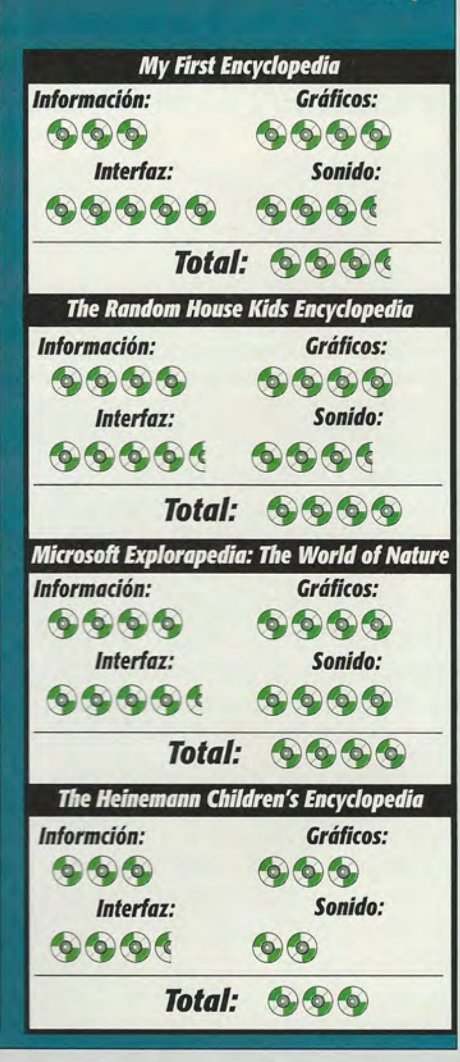
La exploración de los juegos y su solución dota a esta obra de alguna interactividad, pero *World of Nature* es básicamente un programa en el que sólo señalamos cosas que se activan como respuesta, lo que seguramente aburrirá a los chicos más mayores, de las edades para las que está recomendado.

The Heinemann Children's Multimedia Encyclopedia (69,95 dólares –aproximadamente 9.100 pesetas–, versión Windows), es distribuida por Online Computer Systems, y tiene un aspecto mucho más anticuado que sus competidores. Los textos son los más correctos en su estilo, aunque los contenidos son demasiado esquemáticos.

Algunas explicaciones son muy claras, por ejemplo, al hablar de barcos de vela, nos acompañan una descripción de las direcciones del viento y las posiciones correctas de las velas. Esta es la clase de explicación de las que *The Knowledge Adventure* carece.

El interfaz es muy funcional y agradable, pues siempre sabemos dónde estamos, y las búsquedas son rápidas y eficientes. Incluye agendas, y las imágenes están interconectadas a otras en cada tema que nos es narrado. La calidad de vídeo necesita ser mejorada.

– Anne Gregor







Conéctate al mundo

Contador de tiempo y coste de la conexión

Conéctate a TELELINE Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.

Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un modem, con una velocidad de transmisión mínima recomendada a 9.600 Baudios, y acceder por el nivel 030 de Ibertex mediante el nemónico TELELINE. Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

VENTA POR CATALOGO:

Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

VENTA POR LINEA:

Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc., en tiempo real, directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

ARTICULOS DE REVISTAS:

El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

JUEGOS MULTIPLES:

Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo. Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.

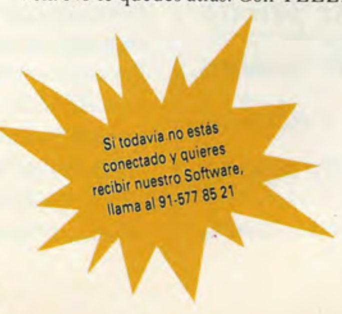
Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, información de precios, etc.

Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

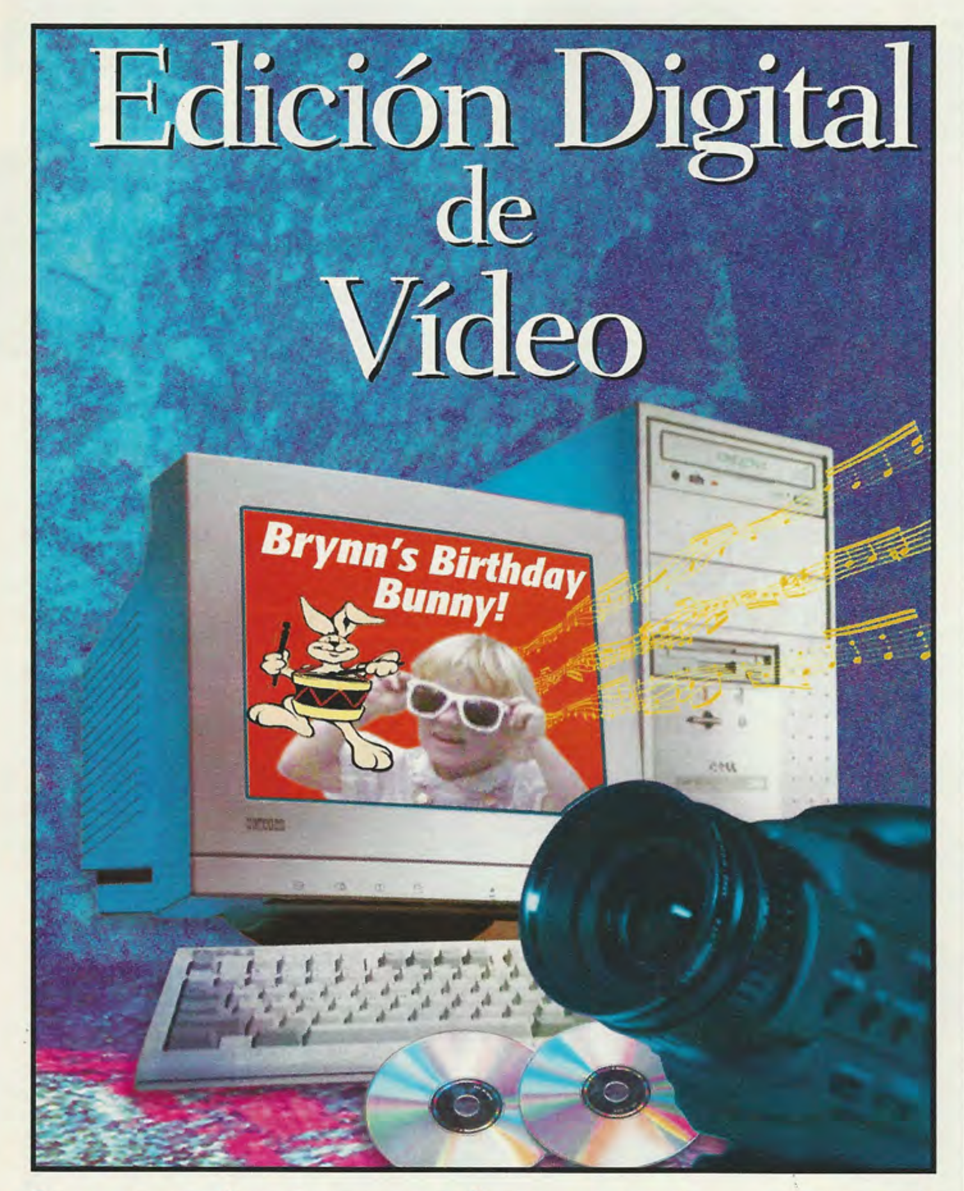
Y SONRIE.
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE.

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos ysábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.





TeleLine
TE CAMBIA LA VIDA



Edición Digital de Vídeo

Los siete primeros pasos

Charles Brannon

Seguramente no le contraten en Hollywood..., sin embargo sí puede llegar a producir vídeos de excelente calidad con su ordenador personal.

En *Regreso al Futuro*, Marty McFly realiza un documental con su cámara de vídeo del primer experimento de un viaje en el tiempo. Doc Emmet se queda maravillado del aparato, definiéndolo como un estudio de televisión portátil. Para la tecnología moderna es fácil concebirlo. Una cámara de vídeo portátil, también llamada camcorder (CAMera reCORDER), combina en una caja pequeña una completa cámara de televisión, un aparato reproductor y un grabador de vídeo. En los 50, una cámara de televisión era tan grande como un frigorífico. Cuando los aparatos de vídeo aparecieron, utilizaban grandes rodillos y mecanismos para arrastrar las cintas. Hoy se puede guardar una cinta VHS en el bolsillo de la chaqueta.

Todavía, y aún con esta tecnología, es difícil producir vídeo de gran calidad. Quizás estemos influidos por la gran calidad de la televisión y cine, pero..., ¿quién es capaz de sentarse delante de una hora de vídeo sin editar, a menudo con secuencias temblorosas, con abundantes zooms que dan vértigo, sacudidas de cámara y transiciones bruscas?

Si le dedica un poco de más de su tiempo, puede conectar la cámara al aparato de vídeo y editar esa cinta en bruto para conseguir una secuencia con lo más interesante. Primero se busca en la cinta el inicio de la primera secuencia. Después se pone el aparato de vídeo a grabar y se pulsa el botón Play de la cámara de vídeo. Cuando la secuencia acaba se para la grabación con el botón de pausa en el aparato de vídeo. A continuación se busca en la cámara la siguiente secuencia interesante, se pulsa el botón Play y se reanuda la grabación en el aparato de vídeo. Con este método puede reducir una hora de vídeo a una secuencia más tolerable de 10 ó 15 minutos. Más tiempo hará que la audiencia pierda todo interés.

Este método es una gran mejora respecto a ese vídeo "en bruto", pero es una tarea tediosa, que lleva mucho tiempo y propensa a cometer errores. También es difícil planificar un vídeo completo y reordenar las secuencias de las que constará. Más problemas: carece de transiciones, fundidos, barridos, disoluciones y demás efectos que permiten pasar de una secuencia a otra. Sin transiciones, el salto de una a otra secuencia es brusco, fatigoso y desconcertante. Una transición prepara a la audiencia para el cambio de una escena a otra en el vídeo.

Si edita el vídeo mediante la cámara y el aparato de vídeo, puede comprarse una pequeña mesa de mezclas, que

permite hacer transiciones hacia negro e incluso bajar gradualmente el sonido entre cada una de las tomas. Si quiere hacer algo mejor, tendrá que gastarse una importante cantidad de dinero en un aparto que permite hacer transiciones con efectos digitales y añadir textos, para crear los títulos de las filmaciones y añadir títulos de crédito.

Su ordenador: un mago del vídeo

Una alternativa a todo esto es invertir unos cuantos miles de pesetas y dejar que su ordenador trabaje. Después de todo, los ordenadores son expertos en la magia digital ya que en "su chistera" esconden el tratamiento rápido de gráficos, múltiples tipos de letra, millones de colores, efectos de sonido, música y clip-arts gráficos "a granel". También puede combinar imágenes estáticas en los vídeos mediante Photo CD y utilizar su tarjeta de sonido para crear una banda sonora e incluso una narración.

Hay siete pasos para producir vídeo con la ayuda del ordenador: 1. Captar las secuencias con una cámara de vídeo; 2. Transferir las escenas que va a utilizar al disco duro; 3. Cortar las escenas y disponerlas en el orden deseado; 4. Añadir efectos de transición entre secuencias; 5. Opcionalmente, añadir gráficos, títulos y efectos de sonido; 6. Combinar todos los elementos en un único archivo de vídeo; 7. Opcionalmente volver a pasar el vídeo a una cinta en el aparato de vídeo.

Primeros pasos para la edición digital de vídeo

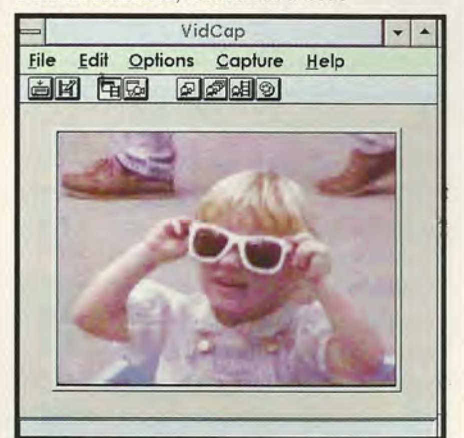
1. Captar las secuencias con una cámara de vídeo.
2. Transferir las escenas que va a utilizar al disco duro.
3. Cortar las escenas y disponerlas en el orden deseado.
4. Añadir efectos de transición entre secuencias.
5. Opcionalmente, añadir gráficos, títulos y efectos de sonido.
6. Combinar todos los elementos en un único archivo de vídeo.
7. Opcionalmente, volver a pasar el vídeo a una cinta en el aparato de vídeo.



***Shoot Video like a Pro** es un CD-ROM interactivo de Zelos Digital Learning que le ofrece una cámara virtual para practicar mientras aprende las técnicas del vídeo, proporcionándole información instantánea de su trabajo.*

Secuencias en bruto

Sobre el terreno, puede ahorrarse trabajo en la post-edición en el ordenador utilizando el principio de "edición en cámara". Cuando se ponga a grabar, no lo haga de forma continua, grabando todo lo que se le ponga por delante. Para ahorrarse trabajo utilice el botón de pausa de la cámara para comenzar y parar de grabar las secuencias que verdaderamente le vayan a servir. Posteriormente, combinará esas secuencias para componer el vídeo completo. Esta técnica es muy valiosa cuando nos interesa conservar la batería de la cámara o aprovechar al máximo una cinta VHS-C de 20 minutos.



VidCap, incluido en Microsoft Video for Windows, le permite previsualizar el vídeo en una ventana. Es muy útil cuando no tiene un monitor externo para la cámara.

Cuando edite sus cintas tendrá que evitar errores usuales como el uso profuso del zoom, los movimientos rápidos de la cámara, el mal encuadre y las tomas con luz insuficiente. La experiencia le hará corregir esos defectos que a veces son fácilmente solventables con la ayuda de un equipamiento extra, como por ejemplo un trípode, antorchas y un micrófono inalámbrico.

La captura de vídeo

Una tarjeta capturadora de vídeo se encaja en un slot libre del ordenador. Para la conexión, se tira un cable del tipo RCA o S-VHS/Hi8 desde la cámara de vídeo hasta los conectores de la tarjeta capturadora de vídeo, situados en la parte trasera del ordenador. El propósito de la tarjeta capturadora de vídeo es digitalizar la señal analógica procedente de la cámara de vídeo, convirtiéndola a un formato gráfico entendible por el ordenador y grabarla en el disco duro en un archivo del tipo Video for Windows o QuickTime.

Una imagen a pantalla completa (640 por 480 pixels) en color de 16 bits (65.000 colores) necesita 614.400 bytes de memoria. Si una televisión muestra las secuencias a razón de 30 imágenes por segundo, un minuto de vídeo puede ocupar más de 1 Gb (1.000 Megabytes) de espacio en disco. Incluso la gran capacidad de un CD-ROM (640 Mb) no es capaz de almacenar un minuto de vídeo con estas características. Y si cupiera, el dispositivo debería tener una transferencia de 18 Mb por segundo, unas 15 veces más que los CD-ROM de cuádruple velocidad de hoy en día. Afortunadamente hay una solución: comprimir los datos.

El ajuste

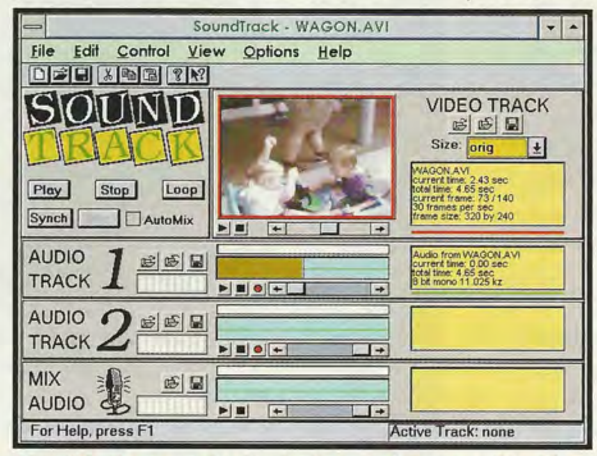
La compresión de vídeo, intencionadamente degrada la señal para poder almacenar más información en

menos espacio. Cada compresor/descompresor de vídeo (codec) utiliza una técnica diferente. El primer compromiso es reducir el tamaño del vídeo –320 por 240 pixels (un cuarto de pantalla de 640 por 480 pixels) es el tamaño más grande que normalmente se utiliza, aunque puede encontrar en algunos CD-ROM vídeos con el ridículo tamaño tipo sello de 160 por 120 pixels–. Estos CD-ROMs están diseñados para ser leídos en unidades de simple velocidad. El número de colores se puede reducir de 16 millones a 256 y el número de fotogramas por segundo de 30 a 15 o menos. Utilizando la compresión tipo run-length, cada serie de pixels idénticos se sustituye por un único valor. Con la compresión interframe (entre fotogramas) sólo se graban los cambios de un fotograma a otro y no el fotograma completo. Combinando todos estos trucos y con métodos propios, un compresor típico puede conseguir una compresión de 10 a 1 (10:1).

Escoger una tarjeta capturadora

Las tarjetas capturadoras más baratas necesitan comprimir el vídeo en una operación posterior a la captura de vídeo. Primero se captura el vídeo sin comprimir al disco duro, que ocupará unos 60 Mb (dependiendo del tamaño) para unas dimensiones de 160 por 120 pixels. En el siguiente paso, el vídeo se comprime para ocupar unos 6 Mb, después de lo cual se puede borrar el archivo original de captura de 60 Mb. Esto significa que debe tener mucho espacio libre en el disco duro y mucho tiempo disponible, ya que el software de compresión puede tardar desde una hora hasta varios días en realizar su trabajo, dependiendo del tamaño; duración del archivo y tipo de compresión utilizada.

Por un poco más de dinero, puede comprar una tarjeta capturadora de vídeo con compresión incluida en el hardware, como por ejemplo la Intel SmartVideo Recorder o la Video Blaster RT300. Estas tarjetas pueden almacenar el vídeo capturado en formato comprimido y en tiempo real, esto significa que la compresión se realiza "sobre la marcha". Nunca se tendrá que preocupar del tamaño del archivo de captura intermedio. La mayoría de las tarjetas capturadoras asumen que estás utilizando una cámara o un aparato de vídeo, pero algunas tarjetas tienen características extra, como la WaveWatcher de AITech, que incluye un sintonizador de televisión y radio FM además de las funciones de captura de fotogramas y de secuencias. A diferencia de la WaveWatcher, otras tarjetas sólo permiten la sintonización de la televisión en una ventana utilizando la técnica del overlay (se necesita el conector de expansión VESA en la VGA) pero no permiten la captura de secuencias de vídeo.



SoundTrack ***es una herramienta para la personalización de vídeos con efectos de sonido y superposición de voces.***

Cortar las secuencias

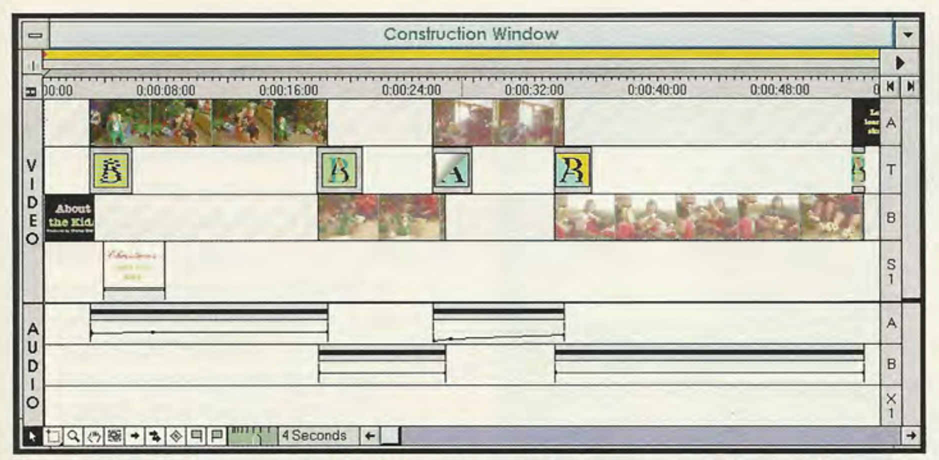
No obstante, incluso con vídeo comprimido, necesitará grandes cantidades de espacio libre en el disco duro cuando vaya a montar las secuencias. Para los dos minutos y medio que he montado para este artículo he ocupado más de 68 Mb para las secuencias y 57 Mb para el vídeo definitivo. Una unidad de cinta puede ser un buen recurso para almacenar las secuencias que ya haya utilizado y dejar espacio libre en el disco para el próximo proyecto.

Una de las formas de ahorrar espacio en disco es cortar las secuencias de vídeo una vez capturadas. No hace falta que sea muy cuidadoso a la hora de capturar el inicio y fin de la secuencia. Puede editar las secuencias fácilmente, cortando lo sobrante del inicio y del final mediante una herramienta como el VidEdit de Microsoft (incluido con el Video for Windows en la mayoría de las tarjetas capturadoras de vídeo). Puede utilizar también el portapapeles de Windows para cortar y pegar secuencias y realizar un montaje poco ortodoxo.

Dase cuenta también que la mayoría de las tarjetas de vídeo actuales no capturan el sonido –el software de captura de vídeo espera que tenga instalada una tarjeta de sonido para hacer esta labor–. El vídeo digitalizado se intercala son el sonido digitalizado para sincronizarse correctamente, cosa que no pasa en algunas películas dobladas en las que el sonido no encaja bien con los movimientos faciales. Una utilidad barata para este propósito es el *SoundTrack* for Windows de Access Softek/Video Toys Software. Le permite extraer archivos WAV de los archivos AVI, añadir nuevas pistas de sonido y



La ventana **Project de Premiere** ***almacena todas las secuencias que utilizará para crear el vídeo definitivo.***



Arrastre y suelte las secuencias desde la ventana Project a la ventana Construction Window, y reordénelas para reproducirlas en el orden que desee. Puede añadir también efectos de transición. Esta es la tabla de tiempos de toda la película.

efectos, ajustar la sincronización del sonido y grabar narraciones. Otras funciones añadidas con finalidades



Adobe Premiere 4.0 ofrece 75 efectos de transición animados entre secuencias y permite personalizarlos para crear transiciones.

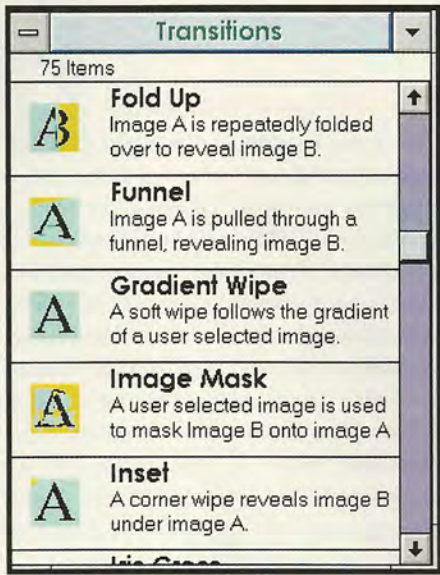
menos serias le dan la posibilidad de doblar a sus actores preferidos, e incluso hacer que su perro o gato hablen...

Ensamblar los cortes

Un editor de vídeo, como el Asymetrix Video Producer, Ulead Media Studio o el *Adobe Premiere* le permite montar el vídeo completo, arrastrando y soltando las secuencias de vídeo en una tabla de tiempos, al igual que en una mesa de montaje. Puede escoger efectos de transición como barridos, fundidos, disoluciones, etc., entre las escenas. Puede insertar efectos de sonido y gráficos y poner textos para los títulos, subtítulos y títulos de crédito. Yo he utilizado la versión beta del *Adobe Premiere* 4.0, ya que está disponible para Windows y Macintosh. Aunque está destinado a la producción seria de vídeo, es lo suficientemente fácil –después de leer algo el manual e investigar por los archivos de ayuda– de utilizar en las primeras horas después de la instalación.

Añadir transiciones

Después de haber capturado todos los vídeos –también puede capturar desde el *Adobe Premiere*– colóquelos en la carpeta Project. Puede arrastrar y soltar las secuencias en la ventana Construction Window, que es una tabla de tiempos del proyecto. Para añadir un efecto de transición entre dos escenas hay que colocar la primera escena en la pista de vídeo A y la segunda secuencia en la pista B. Entonces es cuando se escoge el efecto de transición de la ventana Transitions Window y se arrastra y se suelta en la pista de transiciones entre la A y la B. Puede hacer una previsualización de la película para obtener un resultado aproximado de cómo queda el efecto de transición, aunque no de forma tan perfecta como quedará en la realidad cuando seleccione la opción Make Movie –hacer película– para crear el archivo de vídeo definitivo en formato Video for Windows o QuickTime.



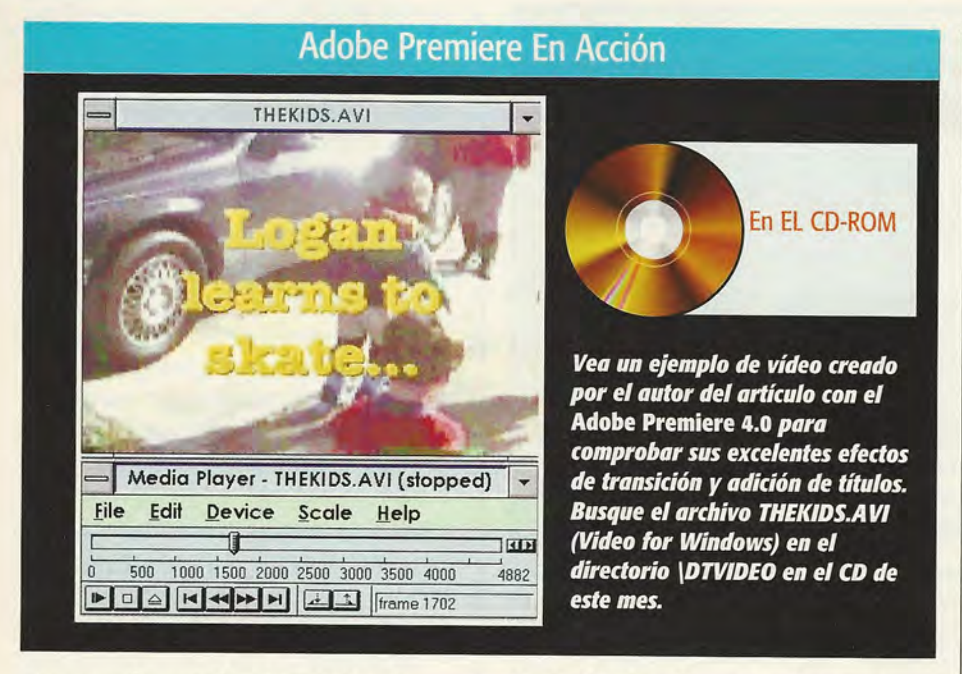
Puede utilizar múltiples tipos de letra, estilos y colores para crear los títulos. Premiere automáticamente dibuja las letras y añade lo necesario para que no se produzcan los efectos de "diente de sierra".

Con *Adobe Premiere* se tiene un control extraordinario de cada una de las secuencias de vídeo. También puede ajustar los puntos "in" y "out" para recortar secuencias, aplicar filtros para retocar las imágenes y generar efectos especiales, ajustar el color, brillo, contraste y volumen de la banda sonora para bajar el nivel, subirlo y aplicar efecto de eco. Cada efecto de transición puede personalizarse para cambiar la dirección, velocidad, resolución y la imagen fuente.

La función de textos le permitirá añadir textos con fuentes TrueType y PostScript, personalizando el color, el degradado de relleno y generar automáticamente sombras arrojadas. Los títulos pueden superponerse a la imagen y moverse o desplazarse (scroll) por un camino predeterminado. Puede utilizar la técnica del overlay (superposición) también con las secuencias de vídeo, obteniendo efectos de chromakey como los que se utilizan en los telediarios cuando dan la información del tiempo.

Todo es tan fácil como parece, y aún hay más en el *Adobe Premiere*. Ahora está diseñado para los profesionales de la edición de vídeo y de televisión, con características como codificación de tiempo SMPTE, soporte real de vídeo NTSC a 29´97 fotogramas

Adobe Premiere En Acción



Vea un ejemplo de vídeo creado por el autor del artículo con el* Adobe Premiere 4.0 *para comprobar sus excelentes efectos de transición y adición de títulos. Busque el archivo THEKIDS.AVI (Video for Windows) en el directorio \DTVIDEO en el CD de este mes.

por segundo, entrelazado, edición de listas de decisión –puede ser demasiado para la mayoría de los usuarios, pero no para los que se dedican a esto profesionalmente o como hobby–. No hay una herramienta mejor, incluso para usuarios ocasionales.

¿De vuelta a la cinta?

Después de que esté completamente satisfecho con la previsualización del vídeo completo, *Premiere* –o cualquiera de los programas que utilice– crea un nuevo archivo .AVI o QuickTime (.MOV). Este nuevo archivo es un vídeo independiente –no necesitará separar las secuencias, a no ser que quiera modificarlo con posterioridad–. Este archivo de película puede distribuirse en CD-ROM o copiarse a una cinta, a un disquete óptico o un disco duro extraíble para su posterior transporte. Puede incorporar sus vídeos en presentaciones multimedia, material educativo, quioscos interactivos o incluso enviarlos por correo electrónico, si son pequeños.

Lo único que por ahora no puede hacer es grabar el resultado a una cinta VHS. ¿Sorprendido? ¿De qué sirve entonces el trabajo de edición en el ordenador si después no se puede pasar de nuevo a una cinta de vídeo? El problema es que la grabación a vídeo desde el ordenador está todavía en su infancia. Como hemos mencionado anteriormente, la tecnología punta para la reproducción en tiempo real de vídeo en ordenador es de un tamaño de 320 por 240 pixels y 30 fotogramas por segundo –más comúnmente 15 fotogramas por segundo–. Dentro de un año podremos comprar un equipo asequible que reproduzca vídeo a pantalla completa de 640 por 480 pixels.

Perdidos en la transición

Para pasar la película al aparato de vídeo desde el ordenador necesitará un hardware adicional llamado conversor de RGB a NTSC o a PAL. No puede conectar el aparato de vídeo a la tarjeta de vídeo para grabar. La tarjeta de vídeo utiliza un conector de tipo D y la salida que da es una señal pura analógica de los canales rojo, verde y azul (RGB). El aparato de vídeo necesita una señal de vídeo compuesto, de acuerdo con los estándares NTSC, PAL o SECAM, y un conector redondo del tipo RCA. El aparato de conversión hace la traducción de estas señales, pero obtendrá a veces imágenes borrosas, cambios en los colores, e incluso imágenes temblorosas, que desafortunadamente se deben a la incompatibilidad de los dos sistemas.

Si su ordenador es rápido, puede reproducir el vídeo a pantalla completa, con un poco de pérdida de calidad en la imagen. Utilizando el conversor, puede grabar en el vídeo el resultado de la reproducción a pantalla completa, pero la calidad no será nunca la que espera.

Si la grabación de vídeo en tiempo real no es una maravilla, con el Adobe Premiere puede capturar fotogramas uno a uno, a gran tamaño. Este es el método que utilizan los profesionales para crear los vídeos comerciales.

Pero no menosprecie el potencial que tiene el vídeo en el ordenador. Sólo la novedad de ver vídeo en un ordenador puede mantener atenta a su audiencia. Mejoras en los estándares del vídeo en ordenador como el Video for Windows 1.1, el QuickTime 2.0 y el Intel Indeo 3.2, permiten reproducir vídeo en ordenadores 486 y Macintosh de forma suave y a un tamaño aceptable. El ordenador también da nueva forma al vídeo, integrando gráficos, animaciones y textos. También es un buen invento para los profesores que desarrollan vídeos con lecciones interactivas para sus alumnos. Las gentes de empresa crean vídeos para sus aburridas presentaciones, demostraciones de marketing, anuncios y catálogos de productos en CD-ROM.

Cuando el próximo año bajen los precios de los grabadores de CD-ROM, compartir vídeos en CD-ROM será más cómodo que enviar cintas de vídeo. A través de las redes de alta velocidad, y las ya tan manidas autopistas de la información, los CD-ROMs grabables irrumpirán en el mercado del vídeo digital para ordenador.

Al igual que la autoedición ha cambiado del entorno profesional de la edición de revistas y libros al entorno doméstico, la edición profesional del vídeo lo hará al ordenador debido a la reducción de los costes y al mayor número de posibilidades que ofrecerá para la producción de vídeo.

Quién sabe. Con su cámara de vídeo y su PC, usted o sus hijos pueden convertirse en los George Lucas o Steven Spielberg del próximo siglo.

La crítica nos da la razón...



"DINAMIC MULTIMEDIA ha conseguido, una vez más dar en el clavo con este producto."

Calificación:



CDROM Today

"Excelente título de DINAMIC."



PC ACTUAL

"Parece que DINAMIC MULTIMEDIA tiene una varita mágica para triunfar en el mercado en soporte CD-Rom."

Valoración



PCmanía

"Podemos decir sin temor a equivocarnos que CDBASKET es el mejor programa dedicado al baloncesto español."

Puntuación: **90**

PC ACTUAL

"La edad de oro del pop español es un programa interactivo digno de coleccionistas. Hazte con una copia antes de que se agote"

PC ACTUAL PRODUCTO RECOMENDADO

PCmanía

"Una vez más, DINAMIC MULTIMEDIA ha dado en la diana con su última producción"

Puntuación: **90**

CDROM Today

"LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL es un producto de gran calidad."

PCWORLD

"Una excelente iniciativa por parte de una creciente compañia española."

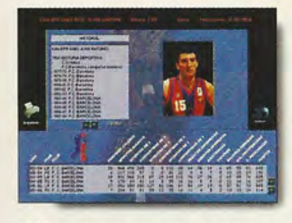
Calificación:



CD-Rom Multimedia en Castellano imprescindibles



Las mejores jugadas de la liga 93-94.



1000 jugadores, entrenadores y árbitros.



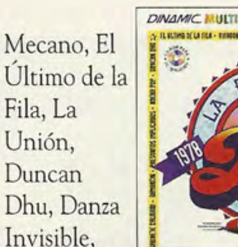
El mejor simulador de baloncesto.



Durante 11 años IBM y la ACB han recopilado la base de datos más completa sobre el baloncesto profesional en nuestro país.

Ahora, DINAMIC MULTIMEDIA te la ofrece en formato multimedia interactivo.

Un CD-ROM para PC/Windows™ donde el acceso a más de 250.000 datos se realiza de una manera rápida, sencilla e intuitiva gracias a un innovador sistema de navegación. CDBASKET también incluye, en formato de vídeo digital, las mejores jugadas de la temporada 93/94 y PCBASKET 2.0.



Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos, Derribos Arias, ... y hasta 200 grupos conforman LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL, una verdadera enciclopedia multimedia interactiva sobre los años más creativos que ha vivido la música pop en nuestro país.

Un completísimo CD-ROM para PC/Windows™, con 600 MB de información, fotografías, audios, video-clips, entrevistas, entretenimiento,... en definitiva, imprescindible.





Ficha de los 200 grupos más representativos.



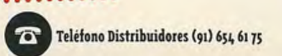
Anecdotario contado por los protagonistas.



Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

4.950 Ptas.

Solicítalos en tu tienda habitual



DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



Cursos de Idiomas en CD

Los CD-ROMs multimedia son magníficos profesores de idiomas. Los últimos títulos aparecidos son muy buenos, aunque cada uno utilice su método. En este artículo le ayudamos a elegir el más adecuado a sus necesidades.

Alex Lane

Tenemos que reconocerlo: la última vez que nos vimos obligados a aprender un idioma teníamos, más o menos, dos años. Lo aprendimos porque teníamos necesidad de comunicarnos y, por aquel entonces, estábamos rodeados de hablantes nativos que nos inculcaban la pronunciación y entonación correctas de nuestra lengua.

Hace ya tiempo que dejamos atrás la infancia y ahora nos vemos en la situación de "tener que" aprender una segunda lengua. No importa si lo necesitamos para nuestros estudios, para desenvolvernos en un país extranjero por razones de trabajo o por simple curiosidad; los ordenadores nos permiten dominar un idioma a través de discos CD-ROMs multimedia.

En realidad existe una gran variedad de métodos para aprender un idioma extranjero, y la elección entre uno u otro dependerá de nuestro sistema de aprendizaje y del objetivo que queramos alcanzar. En este artículo trataremos de los diversos métodos, disponibles en cuatro productos diferentes que ya están a la venta.

De vuelta a la infancia

El Método de Lenguajes Multimedia encabeza la serie de títulos de Infogrames –de Syracuse Language Systems–, dirigido a principiantes y estudiantes de nivel intermedio de español, francés, alemán o inglés, de nueve años en adelante. Cada uno de los discos, basados en entorno Windows, ofrece tres niveles de actividades a modo de juegos, que introducen más de 1.000 palabras y frases en la lengua extranjera. El único inconveniente de este método es que, dado que sólo utiliza la lengua extranjera, se ayuda de iconos para que el usuario pueda manejar el programa, y muchos de estos iconos no son comprensibles a primera vista, aunque aparecen explicados en la documentación escrita que acompaña al programa.

El objetivo de este método es intentar imitar el aprendizaje de la lengua materna, por lo que no utiliza palabras escritas: sólo imágenes y sonido. Los sistemas multimedia son muy apropiados para esto, a pesar de que se valen sólo de dibujos, en

El Método de Lenguajes Multimedia



En el programa, los diálogos se presentan en forma de viñetas.

Si se identifican correctamente los alimentos se ganarán puntos en este juego.

lugar de fotografías o vídeo, para la enseñanza. El método se completa con una serie de actividades que utilizan la palabra escrita para desarrollar de forma básica la destreza lectora.

Se ofrece también la posibilidad de grabar la voz a través de un micrófono incluido en el paquete de software y compararla con la pronunciación del hablante nativo, cualidad que comparten casi todas las aplicaciones de software destinadas a la enseñanza de idiomas y a la que *El Método de Lenguajes Multimedia* añade algo nuevo: "el reconocimiento de la voz". Cada vez que la palabra o frase grabada sea similar a la pronunciación del hablante nativo, el ordenador emitirá un sonido, que cambiará de tono si considera que la pronunciación de la grabación no es correcta.

La pronunciación correcta

Los productos de la serie *Pronunciation Tutor* de HyperGlot, para entornos Windows y Macintosh para los idiomas español, francés y alemán, se centran en la expresión oral y enseñan, a través de un sistema multimedia, los alfabetos extranjeros, combinaciones de letras y palabras que encierran cierta dificultad, junto con los modelos de entonación de cada lengua. Como cabe esperar, este método ortográfico es casi lo opuesto al de *El Método de Lenguajes Multimedia* A lo largo de todo el programa pueden encontrarse ejercicios en forma de juegos, pero se da un mayor énfasis a que el usuario tenga la oportunidad de practicar la pronunciación de una gran variedad de palabras y expresiones escritas. El paquete basa la enseñanza en la grabación y posterior comparación de la pronunciación del usuario con la del hablante nativo.

Uno de los aspectos más destacados de este producto es un vídeo en el que aparecen primeros planos de hablantes nativos, en los que puede apreciarse claramente cómo se pronuncian los diversos sonidos, ya que se alternan, además, con una animación en la que se representa la posición de los labios y la lengua durante la vocalización. Sin embargo, este vídeo no es tan útil como puede parecer, ya que en la animación sólo se representan los sonidos vocálicos, que son los que requieren un menor movimiento de los labios y la lengua.

Excepto por este pequeño inconveniente, la serie *Pronunciation Tutor* le proporciona una eficiente ayuda para dominar los sonidos de la lengua extranjera y aquellas combinaciones de sonidos más complejas, que a menudo constituyen un obstáculo para hablantes no nativos.





Las distintas expresiones pueden escucharse con la entonación adecuada.



***Pronunciation Tutor** dispone de una serie de ejercicios para mejorar la comprensión.*

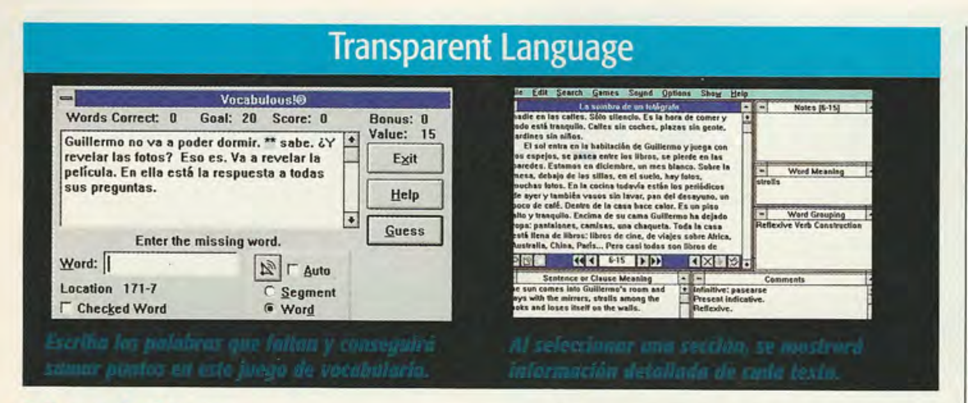
Reglas para la comprensión

Tener una buena pronunciación no es suficiente si no se tiene, además, una buena capacidad de comprensión de la lengua. En lo que a este aspecto se refiere, existen pocos métodos mejores que el de coger un texto y analizar su significado y sus aspectos gramaticales detalladamente, mientras se escucha el texto o se lee en voz alta. El problema de esto es que lleva mucho tiempo.

Transparent Language ha lanzado una serie de títulos en CD-ROM para los idiomas español, alemán, italiano, latín y ruso, que hacen el trabajo duro por usted y le presenta tres selecciones de texto en la lengua extranjera, aparte de otros títulos que se venden por separado. Los temas de cada uno de los textos seleccionados, narrados por un hablante nativo, mantienen el interés del alumno y contienen, además, ventanas de consulta en las que se estudia el significado de palabras, locuciones y oraciones junto con nociones de gramática.

Al igual que otros paquetes de idiomas, los títulos de Transparent Language también ofrecen la posibilidad de grabar y comparar la pronunciación, a través de un gráfico que representa el sonido de la voz y que, en mi opinión, no merece demasiada confianza. Lo que sí merece la pena son los tres juegos que se centran en un texto para ayudar a mejorar y reforzar la ortografía, el vocabulario, la construcción de oraciones y la comprensión.

Transparent Language



Escriba las palabras que faltan y conseguirá sumar puntos en este juego de vocabulario.

Al seleccionar una sección, se mostrará información detallada de cada texto.

Libros de frases

Hace ya mucho tiempo que los libros de frases nos han ayudado a manejarnos con éxito en una lengua extranjera, por lo que no es de extrañar que Berlitz, una empresa que lleva decenios en el negocio de la enseñanza de idiomas, se haya unido a una compañía como Sierra On-Line para producir un libro de frases en un CD-ROM de sistema multimedia para entorno Windows.

Actualmente, hay series de BerlitzLive! disponibles en dos idiomas: español y japonés. A pesar de que los dos paquetes comparten características similares –como pueden ser la animación de un tutor personal, ventanas que se superponen en la pantalla con notas sobre la cultura y las costumbres de ambos países y escenas sobre situaciones reales, tales como comer en un restaurante o hablar por teléfono–, existen diferencias entre ellos. El disco de japonés, por ejemplo, no contiene un modelo gramatical específico, aunque sí dedica un espacio para hacer una rudimentaria introducción sobre los caracteres hiragana, katakana y kanji.

Los discos cubren aquellas áreas que los libros de frases tradicionales no pueden, como son los diálogos interactivos (con la opción de representar cualquiera de los papeles), la posibilidad de escuchar las frases repetidas veces, cuestionarios al final de cada sección y la oportunidad de grabar y comparar la pronunciación.

Las frases que aparecen en estos discos, que superan la cifra de 2.000, tratan situaciones cotidianas en detalle. La sincronización de la voz con el movimiento de los labios de los personajes animados del disco hacen más fácil el aprendizaje, aunque la calidad de esta animación no es mucho mejor que la de los dibujos animados para niños. Aparte del idioma, los discos también dan información sobre las costumbres, el clima, viajes y atracciones turísticas de los países en cuestión.



Berlitz Live!



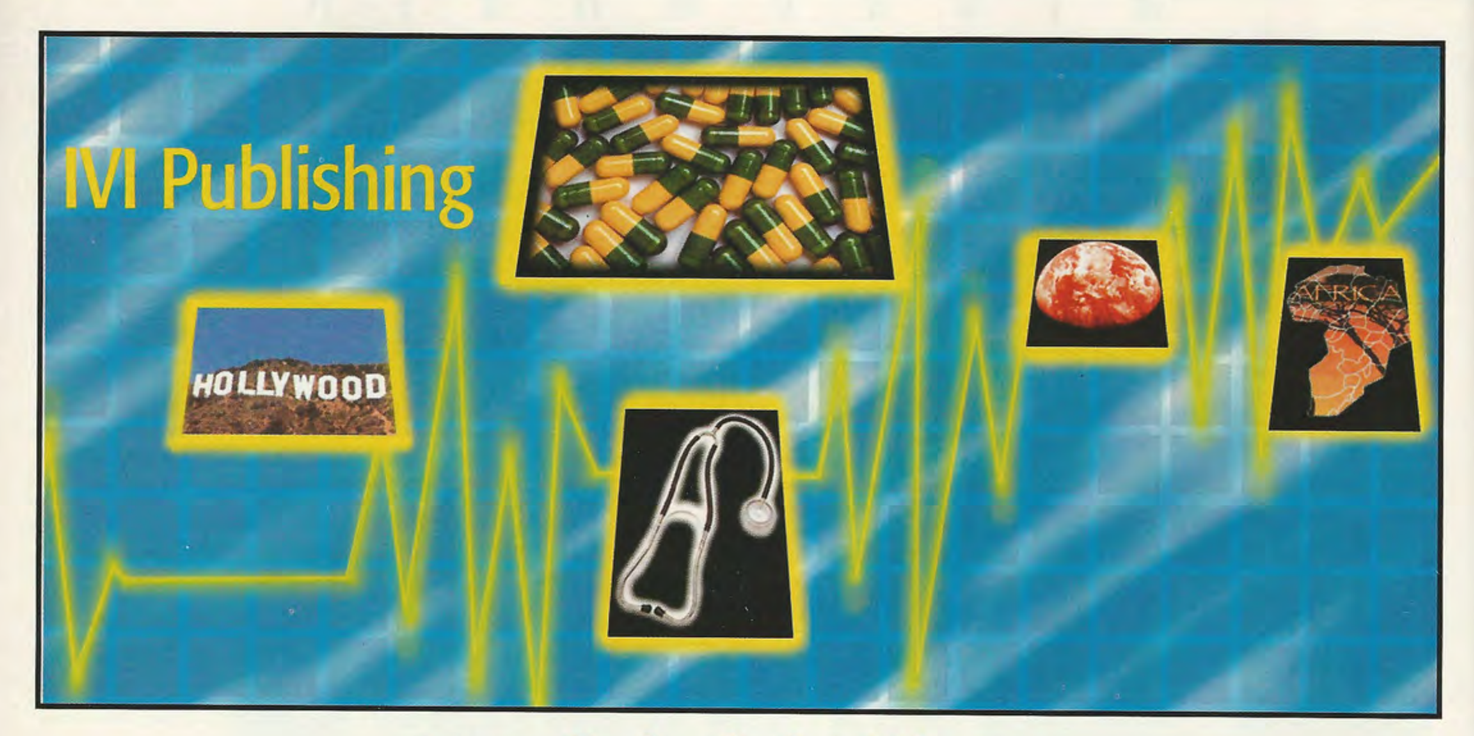
Con estos discos obtendrá amplia información sobre el idioma y la cultura.

Utilice las nociones aprendidas para adentrarse en el metro de Tokio.

El mejor método

¿Cuál de estos métodos es el ideal? La respuesta es..., depende. Depende de su personalidad y de los objetivos que se haya propuesto. Aquellos usuarios meticulosos que busquen un modelo sistemático de expresión, encontrarán más satisfactorio un producto de Transparent Language que uno de los títulos de *El Método de Lenguajes Multimedia*. La gente de negocios que necesite simplemente dominar las estructuras básicas de conversación y estar al corriente de la cultura y las costumbres, preferirá los libros de frases de la serie BerlitzLive! Pero si lo que quiere es aprender un idioma a fondo, debería utilizar más de un método.

Otro valioso producto para los que estén interesados en aprender japonés es *Bayware's Power Japanese*, una publicación de 1993, a la que se concedieron varios premios. Tiene el inconveniente de que utiliza la edición antigua de Toolbook (un laborioso sistema de presentación lineal), pero a pesar de esto, constituye una forma fácil y progresiva de profundizar en el idioma japonés.



Una Salud de Hierro

Tras su unión con la clínica Mayo, IVI ha colocado sus primeros títulos dentro de las listas de los superventas. Pero su política no termina ahí y promete ser más agresiva.

Anne Gregor

Es posible que los próximos títulos de CD-ROM relacionados con temas médicos que usted adquiera estén editados por IVI. Desde que inició sus actividades en 1991, esta empresa ha sabido hallar un sector del mercado en los títulos sobre el cuerpo humano y la salud. La empresa IVI, de Minneapolis, ha editado libros en formato CD-ROM de medicina para lectores de todas las edades, en asociación con la clínica Mayo de Rochester, Minnesota. El primero de los títulos fruto de esta colaboración, *The Mayo Clinic Family Health Book,* ha estado durante meses en la lista de CD-ROMs más vendidos y ha superado la cifra de ventas de 750.000 ejemplares.

Confiados en este éxito, IVI ha multiplicado por cuatro su plantilla el año pasado y ha comenzado a distribuir títulos creados por empresas afiliadas, como por ejemplo el juego de aventuras *Blow Away,* y ha creado un estudio abierto de multimedia para comenzar las actividades de la empresa en el mundo de las superautopistas de la información. Ha logrado acuerdos substanciosos de 70 millones de dólares (aproximadamente 910 millones de pesetas) con socios como General Electric, Pritzker y Allen & Company.

Con ayuda de la clínica Mayo, el presidente de IVI, Ron Buck, pretende cambiar el concepto del cuidado de la salud. Según sus propias palabras, "estamos presenciando una crisis de la atención sanitaria, de forma que las personas tendrán que asumir mayor responsabilidad por su propio bienestar. Si observamos la información relativa a la atención sanitaria que disponemos en la actualidad, la edición electrónica se convierte en el mejor método para comunicar todo este caudal de conocimientos".

Convencido de ello, Buck ofreció las posibilidades de este medio al departamento comercial de la clínica Mayo. Aportó sus conocimientos y experiencia como ingeniero informático y su colaboración en el desarrollo de un sistema de autor de CD-Interactivo junto para Philips Electronics.

Buck deseaba localizar el contenido más idóneo para un CD-ROM, hasta que dio con la publicación *The Mayo Clinic Health Book*. Sin embargo, el texto de dicho libro no podía transmitir



"Presenciamos una crisis de la atención sanitaria y la gente deberá asumir mayores responsabilidades por su propio bienestar. Si observamos la información relativa a la atención sanitaria que disponemos en la actualidad, la edición electrónica se convierte en el mejor método para comunicar todo este caudal de conocimientos".

— Ron Buck, presidente de IVI

todo el contenido. Según afirma el propio Buck, "Mayo es la entidad más respetada en el mundo de la medicina en Estados Unidos", de forma que cualquier título auspiciado por dicha institución se convertiría a buen seguro en un éxito de ventas. La clínica Mayo comparte esta visión del tema, y apuesta por un tratamiento de la salud basado en la dieta, el ejercicio físico y la combinación del bienestar mental y físico.

El proyecto *The Mayo Clinic Health Book* supuso una inversión superior al millón de dólares para la joven empresa. Animados por el éxito. Buck y la clínica Mayo han editado *The Total Heart, The Family Pharmacist* y *Sports Health and Fitness*, éste último título editado en colaboración con ESPN. Según sus propios comentarios, estos títulos forman una colección completa. Existen asimismo dos títulos para niños AnnaTommy y Safety Monkey.

El año pasado IVI ha penetrado en el mundo de la salud infantil, junto con otro de sus asociados TimeLife. *What is a Bellybutton?* explica la salud a los preescolares mientras que *Welcome to Bodyland* presenta a niños de más edad las parte del cuerpo humano. Un tercer título, *The Virtual Body*, explicará el funcionamiento de la anatomía humana de forma más detallada a los adolescentes y adultos.

Con una plantilla de 130 personas, cien más que hace un año, Buck elabora sus proyectos en cuatro oficinas distribuidas en Estados Unidos. La empresa instaló su oficina principal en Minneapolis, el año pasado. Un reducido equipo coordina el desarrollo de los proyectos con la clínica Mayo. Una novedad es el programa de "empresas afiliadas", con sede en Seattle, y un equipo de 36 colaboradores de desarrollo de proyectos en Carlsbad, California.

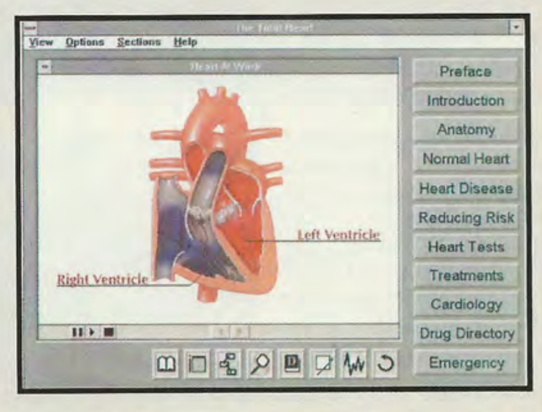
Si no surge ningún problema, los últimos proyectos en curso incluyen una serie de productos escolares que serán comercializados en primavera y que han sido desarrollados en colaboración con la División Glencoe de Macmillan/McGraw Hill School Publishing. IVI desarrolla en la actualidad una colección de títulos

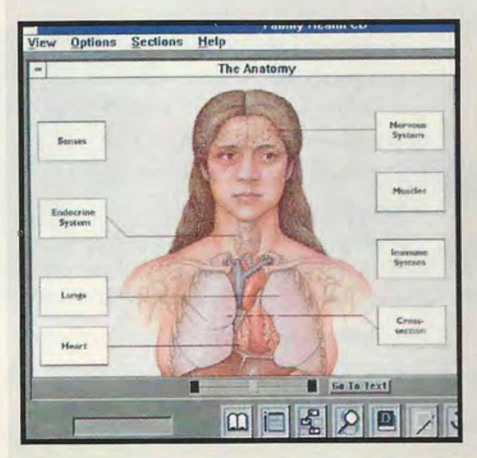


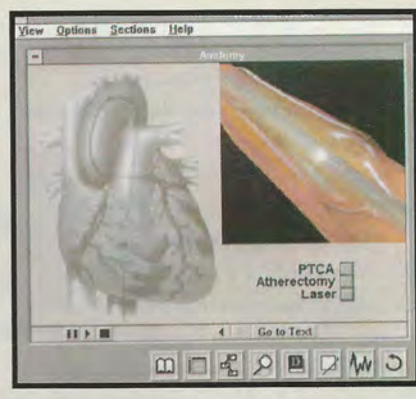
Blow Away *fue una elección arriesgada para la política de la compañía.*

Programas Pilares

The Mayo Clinic Family Health Book *(abajo a la izquierda), editado en 1992, fue el primero de los títulos de IVI en CD-ROM, tuvo un éxito sin precedentes y sigue vendiéndose su versión actualizada. El segundo de sus títulos* The Mayo Clinic The Total Heart *(a la derecha, arriba y abajo) se sirve de la animación y del vídeo para explicar las enfermedades cardiovasculares, sus síntomas y su tratamiento.*







sobre temas de la salud que pueden ser utilizados como material didáctico en las escuelas.

IVI confía en ser la primera editora en cubrir estos temas. Según nos comenta Buck, "estos títulos serán en español y en inglés. Los programadores incorporan tecnología inteligente de forma que permite que el programa recopile información sobre el usuario y proporcione una ayuda realmente eficaz. Algunas de las respuestas que indique el usuario pueden generar una secuencia de acontecimientos".

Buck es un firme partidario de incorporar ayuda online en sus programas. Los productos de Glencoe no serán diferentes en este aspecto. Así, por ejemplo, los profesores podrán programas sus unidades didácticas junto con otros profesores, y los alumnos podrán elaborar ejercicios de resolución de problemas junto con otros estudiantes de todos los Estados Unidos.

Buck sabe que los servicios online forman parte de los hábitos domésticos de los americanos, igual que el teléfono, aunque los avances en este campo no han sido tan espectaculares como se esperaba. Según sus propias palabras, "1994 ha sido para mi un año de frustraciones, en relación con las dudas de los editores para incorporar herramientas de esta clase en sus proyectos". No obstante, este empresario no se deja amedrentar por nada y este año su empresa planea poner en marcha el servicio por cable de Salud en Estados Unidos. Ha firmado un contrato con la publicación *New England Journal of Medicine* para editar una revista electrónica especializada.

Con objeto de facilitar las actividades online y el desarrollo del estudio, IVI ha invertido muchos millones de dólares en una centro de investigación, en su oficina principal de Minneapolis. Todos los equipos de dicho centro son digitales, incluyendo las emisiones, el vídeo, el audio, los gráficos y la animación. Toda la información se almacena en alta resolución. Cuando la red por cable de Salud en Estados Unidos comience sus emisiones el año en curso, IVI será propietaria del 50 por ciento, y podrá ofrecer cualquier clase de información.

Tras un inicio más lento de lo esperado, debido a problemas de desarrollo, los CD-ROMs PrimePractice comienzan a funcionar. La colección se edita trimestralmente y está concebida para atender la necesidad constante de actualización de conocimientos de los médicos de cabecera y de atención primaria. El disco está pensado para probar la reacción de los médicos y comparar el diagnóstico de éstos y el tratamiento que recomiendan, con los que proponen los doctores de la clínica Mayo. Incluso actores reales simulan una situación de emergencia para dar mayor veracidad.

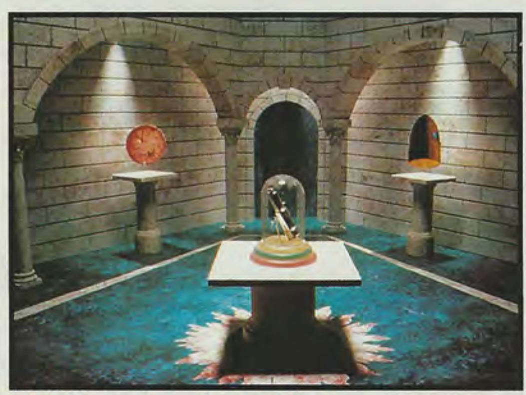
Entre las estrategias de crecimiento de Buck figura penetrar en la atención sanitaria de las empresas. IVI lanzará un programa dedicado a la salud, y sus socios planean dirigirse a las compañías de seguros para intentar reducir los costes derivados de la atención de la salud. Según comenta Buck, el mercado potencial es el de las empresas, ya que las compañías de seguros dedican un billón de dólares nada más que para la información y la atención de la salud.

Buck confía en activar la sinergía, aunque evita esta palabra demasiado utilizada actualmente y no duda en afirmar, "por cada dólar invertido en el mercado de la salud, debo recuperar parte en el mercado de la educación, o en profesional o en el de las empresas".

Aún está por ver si los americanos podrán estar durante horas contemplando su ordenador o televisores para utilizar los títulos de IVI, aunque Buck se muestra confiado en las bondades que propugna su sistema de información sanitaria.

Los Próximos Títulos

Next Step: Mars?, está basado en la serie de PBS "Space Age", y su contenido presenta el espacio exterior mediante una representación ficticia del futuro. El debate entre los miembros del Consejo Mundial, un grupo de planetas pacíficos, queda interrumpido por la intención de los terráqueos de abandonar su plantea y colonizar Marte. El Consejo nombra Explorador del Conocimiento al usuario, un cargo que requiere investigación tanto de la Tierra como de Marte.



¿Es Marte nuestro próximo destino?

Eco Ranger, de una empresa afiliada a IVI, es un programa de simulación medioambiental que le convierte en el guardián de una reserva natural de África. El juego le pide que combata los cazadores furtivos, los desastres naturales, las enfermedades y la gestión de los escasos recursos de la zona. Las variables del juego siempre cambian, y reflejan las circunstancias reales a las que se enfrentan los auténticos guardianes.



En* Eco Ranger *somos guardianes de una reserva africana.

PCMANÍA, la revista de informática personal más vendida.

INFORME: CREA TUS PROPIOS ESTEREOGRAMAS

750 PESETAS

MICRO pcmanía

CD-ROM GRATIS

AÑO IV REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE ORDE

30

TODO SOBRE LOS FORMATOS GRÁFICOS DEL FUTURO

SUPER VGA

Imagen real para el Multimedia

NUEVA SECCIÓN

RENDERMANÍA

LOS SECRETOS DE LA IMAGEN SINTÉTICA

A EXAMEN

NEOBOOK

Alta Densidad

POLYRAY

UTILIDADES
- HOBBYLINK 1.7

PROGRAMACIÓN
- INFORMAGIA
- SPRITES EN LOS VIDEOJUEGOS
- TALLER DE GRÁFICOS
- CREACIÓN DE ESTEREOGRAMAS

CURSO PRÁCTICO Programación en C

Imagina '95

pcmanía PC CD-ROM

SHAREWARE
ESPECIAL DOOM: LAS MEJORES UTILIDADES Y NIVELES PARA DOOM I Y II

SELECCIÓN DE UTILIDADES Y JUEGOS

MULTIMEDIA
REPORTAJE IMAGINA 95 CON LOS VÍDEOS DE LAS PELÍCULAS

BASE DE DATOS INTERACTIVA CON LOS PRODUCTOS DE CENTRO MAIL

SOLUCIÓN DE KYRANDIA 3

DEMOS
JUEGOS:
MORTAL KOMBAT II, CANNON FODDER 2, RISE OF THE TRIAD, TERROR FROM THE DEEP, WIN GAMES III, FLASH TRAFFIC Y KLIK & PLAY

MÚSICA:
ENCORE, PRO 4, MUSIC TIME

VERSIÓN TRYOUT DE ADOBE PREMIERE 1.1 Y ADOBE ACROBAT

Adobe Systems Incorporated

Todo sobre las nuevas tarjetas SVGA.

¡La imagen real llega al multimedia!

INFOGRAFÍA



Las mejores imágenes y vídeos de IMAGINA 95.

DOOM



Cientos de nuevos escenarios para DOOM y DOOM 2. ¡Con todos los trucos para escapar de la pesadilla! Editores de Sonidos, Músicas y Niveles.



Ya a la venta en tu kiosco por sólo 750 Ptas.



Análisis

LAS PUNTUACIONES

Todos los comentarios de CD-ROM MAGAZINE están clasificados sobre cinco puntos:

- 5 discos = excelente
- 4 discos = bueno
- 3 discos = normal
- 2 discos = deficiente
- 1 disco = muy pobre
- N/C = no clasificable

Muchos de los títulos comentados en nuestra sección de análisis aparecen en EL CD-ROM. Busque este dibujo en la parte superior de los análisis para saber qué hay dentro del disco.



En **EL CD-ROM**

DESTACADOS DEL MES

Divulgación

58 American Visions



Se trata de un CD que contiene ejemplos de pintura y escultura poco conocidos, perteneciente a artistas del siglo XX. Incluye interesantes entrevistas con los autores de las obras presentadas.

Entretenimiento

80 Ecstatica

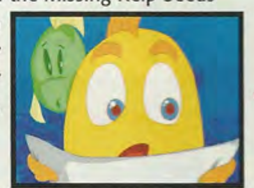
Entre en este fantástico mundo, que le ofrece una mágica mezcla de acción e ingenio.



Educativos

110 Freddi Fish and the Case of the Missing Kelp Seeds

Este simpático programa infantil es el mejor ejemplo de que enseñar no siempre es aburrido.



Aplicaciones

122 Microsoft Office Professional and Bookshelf, Version 4.3



Una vez más, Microsoft revoluciona nuestro entorno de trabajo más inmediato para hacerlo más cómodo y manejable.

CRÍTICOS CD-ROM MAGAZINE

Stephen Anzovin, colaborador que vive en Amherst, Massachusetts, es autor de tres libros multimedia para Macintosh (Compute Books). Su trabajo más reciente es *The Green PC* (McGraw-Hill).

Charles Brannon, colaborador que vive en Greensboro, North Carolina, es programador, supervisor de redes, escritor y gurú tecnológico. Es el coautor del próximo *The Windows 95 Book* (Ventura Press).

Doug Brumley, ayudante de redacción de *Game Players*, una publicación de la misma editorial de *CD-ROM TODAY USA*. Anteriormente fue periodista deportivo.

Lance Elko, director editorial de *CD-ROM TODAY USA*. Anteriormente fue director de *PC Entertainment, Computer Magazine* y de distintas publicaciones informáticas.

Anne Gregor, redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM MAGAZINE,* vive en Los Ángeles. Es una observadora crítica y activa de la industria multimedia, y ha escrito para una amplia variedad de publicaciones.

Lisa M. Howie, es ayudante de edición del *CD-ROM MAGAZINE*. Lisa entró a formar parte de nuestro equipo este año, tras graduarse en Periodismo por la Universidad de Missouri. Es una gran aficionada al Mac.

Steven Kent, es un escritor de software de entretenimiento cuya columna CyberShop, distribuida por Los Angeles Times, aparece en 127 periódicos.

J. Blake Lambert, lleva diez años escribiendo sobre hardware y software para muchas publicaciones informáticas. Es escritor "free-lance" y músico profesional que vive en Greensboro, North Carolina.

Gary Meredith, es el editor del disco incluido con el *CD-ROM MAGAZINE.* Gary lleva más de cinco años escribiendo sobre juegos de ordenador.

T. Liam McDonald, colaborador que vive en Somerset, New Jersey, es el autor de dos libros, *The 7th Guest/11th Hour* y *Tom McDonald's Games Extravaganza* (Sybex Books).

Leslie Mizell, es la escritora más veterana de GP Publications. Ha trabajado como editora de varias revistas GP, incluyendo *Game Players* y *PC Entertainment.*

Stephen Poole, es el director de *On-Line Services* para GP Publications. Steve ha trabajado como editor de *PC Entertainment* y de *PC Gamer*.

Phill Powell, es el subdirector de *CD-ROM MAGAZINE* y escribe, edita y compila la sección NewsLine de cada número.

Jeffrey Robinson, es "free-lance" que vive en Syracuse, New York. Se doctoró en Químicas y lleva un negocio de asesoría ambiental. Jeffrey escribe sobre software científico y educativo.

Peter Scisco, es colaborador de *CD-ROM MAGAZINE* que vive en Winston-Salem, North Carolina. Pete es uno de los primeros redactores de *Kids & Computers* y de *Compute Magazine*.

William R. Trotter, es un veterano redactor de PC Gamer, publicación de la misma línea de *CD-ROM TODAY USA*. Prolífico escritor, es autor de seis libros, cuatro de ellos de historia militar.

Anne L. Tucker, es la ayudante de redacción del *CD-ROM MAGAZINE*. Se unió a nuestro equipo a principios de este año tras trabajar con EPIC, una empresa de publicación de productos CD-ROM.

El Símbolo Omnipresente

Prince Interactive

Windows/Mac • **Graphic Zone**

Todo lo que toca el hombre del *Símbolo* es mágico y especial. Le guste o no le guste su música, tendrá que reconocer que no es como el resto de los artistas. Sus canciones, sus vídeos, su vestuario, las impresionantes chicas que siempre le acompañan y sus originales puestas en escena han hecho de este pequeño hombre un punto de referencia obligado a la hora de revisar la música pop-rock de los últimos tiempos.

Por eso el CD-ROM interactivo que ha sido elaborado alrededor de su mundo también es especial. En él, usted de adentrará en una inquietante mansión con el fin de descubrir todos los secretos que se ocultan tras el misterioso símbolo.

El viaje, o la "experiencia", como le gusta al *Símbolo* que lo llamen, comienza con una espectacular animación en tres dimensiones en la que, a bordo de una especie de nave, una joven señorita le da la bienvenida y le introduce en el interior del edificio. Una vez en el recibidor, todo está listo para que comience a deambular por todas las habitaciones que conforman la gigantesca construcción formada por exquisitos decorados tridimensionales renderizados y, cómo no, en forma de símbolo.



Tras un sencillo juego de cartas, descubriremos otro nuevo vídeo del genio de Minneapolis.

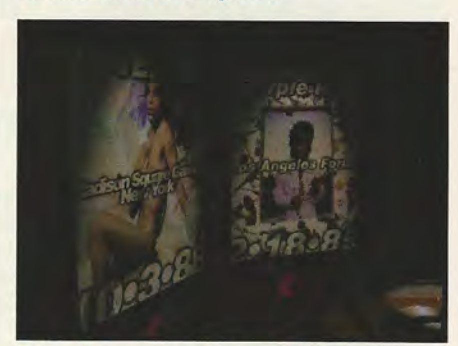
Pero no todos los rincones son accesibles desde el primer momento. Para traspasar algunas puertas, tendrá que resolver más de un acertijo. Estos pequeños juegos son de fácil resolución, aunque su dificultad se incrementa a medida que va introduciéndose más y más en la mansión. De hecho, todo el recorrido tiene un objetivo, además del puro deleite visual y auditivo: hallar las piezas que conforman el símbolo del ídolo. Estas piezas irán abriendo nuevos horizontes dentro de la "experiencia", y se encuentran en los lugares más insospechados. Una vez reunidas todas, usted tendrá acceso a la gran "cúpula", centro neurálgico de todo el edifico.

¿Pero qué es lo que va a encontrar en este espectacular edificio? Puesto todo lo relacionado con la obra del cantante. Pero además de eso, que no es poco, ya que el material reunido para esta producción es más que importante, usted podrá interactuar de diversas formas con todo lo que le rodea. Podrá seleccionar un disco dentro de toda la discografía del artista para escucharlo en un reproductor de CD, cantará *Kiss* en una especie de "karaoke", será testigo de asombrosas animaciones tipo "morphing", husmeará en el ropero del artista, verá fragmentos de actuaciones en directo no muy difundidas, conocerá la opinión que otros músicos tienen del hombre-símbolo, sabrá de la ingente cantidad de canciones compuestas por el símbolo e interpretadas por otros artistas, y muchas cosas más.

Eso sí, tendrá que ser avispado. No todo se ve a simple vista. Y muchas cosas no son lo que parecen ser. Por eso tendrá que fijarse muy bien en todos los objetos que encuentre a su paso, ya que muchos de ellos son pistas imprescindibles para resolver enigmas que se le presentarán más adelante. Un simple espejo puede revelar la presencia de un espectacular vídeo. Una biblioteca



En el espacio reservado al club musical encontrará nuevas sorpresas.



Todo el programa está salpicado con referencias gráficas del símbolo.



Todo aquí es interactivo. Una pulsación sobre cualquier objeto descubre nuevas sensaciones.

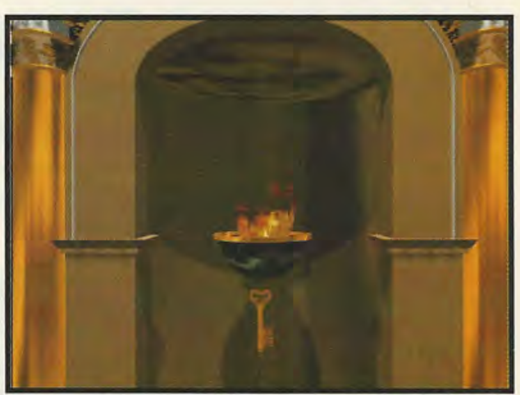
puede albergar entre sus volúmenes uno dedicado a la cronología del artista, con todo lujo de datos y fotografías. Un cuadro se puede convertir de repente en una caja fuerte cuya combinación son las notas de Diamonds and Pearls. Esculturas en forma de mujeres pueden cobrar vida al instante para invitarnos a penetrar en otra sala secreta. Un sencillo dibujo se convierte en una representación tridimensional del símbolo...

Todo ello hará que la "experiencia" se convierta en un viaje alucinante repleto de sorpresas. Y lo que es más importante, un viaje bastante largo, porque a diferencia de otros programas interactivos del mismo estilo, en *Prince Interactive* hay mucho por ver y descubrir. Es por ello por lo que se ha incluido una opción de salvar situaciones. No dude de que necesitará bastante tiempo para verlo todo, e incluso para resolver algún que otro juego.



La completa discografía del ídolo a nuestro alcance. Puede elegir cualquier CD.

En lo estrictamente musical, al CD-ROM no le falta de nada. Contiene, si sabe encontrarlo, 6 canciones íntegras, 3 de ellas inéditas, 4 videoclips completos, 52 fragmentos de canciones, 31 fragmentos de vídeo, 9 "morphings", 76 animaciones, un total de 11 juegos o acertijos y multitud de fotografías y posters de todas las épocas y estilos por los que pasado el artista. Pero lo más sugestivo es la forma en la que todos estos elementos multimedia han sido integrados para conformar un todo. Un todo tan genial como el músico.



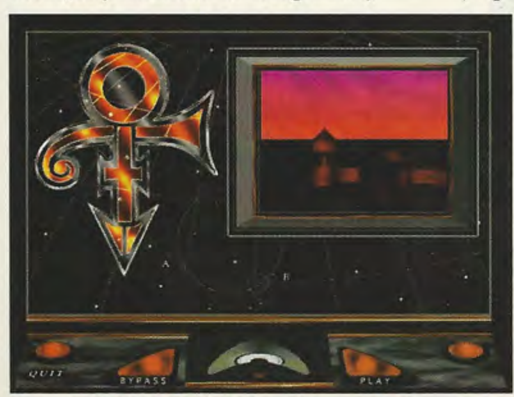
Una llave abre puertas. Pulsando sobre ella tendremos acceso a nuevas estancias del palacio del Símbolo.

Por otra parte, la forma de "navegar" por el mundo del símbolo es de lo más intuitiva. El cursor que usted manejará, con forma de..., sí lo ha adivinado, de símbolo, se convertirá en una mano cuando esté situado encima de cualquier objeto que contenga algo en su interior, que son casi todos, o a la hora de desplazarse de un lado para otro, momento en el que un dedo de la mano mostrará los posibles caminos a seguir. En otros casos podrá utilizar la técnica de arrastrar y soltar, como por ejemplo a la hora de situar un CD en su reproductor o de girar la rueda de la caja fuerte.



El aspecto gráfico y artístico del CD-ROM es realmente sobresaliente.

Entre la multitud de sorpresas que le aguardan en esta "experiencia" se encuentra una que hará especialmente las delicias de todos los seguidores del artista: una de las canciones inéditas, precisamente titulada *Interactive* se encuentra grabada en el CD como pista de audio, por lo que puede ser reproducida en cualquier equipo de sonido con Compact Disk. Es la guinda para un CD-ROM musical al que no le falta de nada.



La pantalla final. El símbolo está completo. La recompensa: un vídeo exclusivo.

En definitiva, el CD-ROM interactivo del hombre que se llamaba Prince destaca sobre el resto de los CDs musicales producidos hasta el momento, por varias razones. Primera: es multiplataforma, es decir, corre tanto en Windows como en Macintosh. Segunda: es un concepto totalmente nuevo en el que sus programadores han reflejado todo el universo visual, artístico y musical del genio de Minneapolis. Tercera: su calidad gráfica es impresionante, casi apabullante. Y Cuarta: el músico ha compuesto para la ocasión algunos temas inéditos. ¿Qué más se puede pedir de un CD-ROM musical? Lo único que se le puede echar en cara es que la totalidad de los fragmentos musicales, incluidos los vídeos, han sido registrados en mono. Aunque esto no desmerece para nada la calidad del programa, ya que es mucho el material incluido, y el programa está contenido en un sólo CD-ROM.

Como dice el mismísimo Eric Clapton, al que podemos ver en un momento de la "experiencia", el símbolo es uno de esos músicos que no te deja impasible: o te gusta mucho o lo odias. Y después de ver este CD-ROM, yo opto por la primera alternativa.

– Fco. Javier Rodríguez



Geografía en Relieve

3D Atlas

Windows/Mac • **Electronic Arts**

Seguro que recuerda cuando iba a la biblioteca del colegio para buscar información sobre algún país extranjero. Tenía que buscar datos sobre el Producto Nacional Bruto, los recursos naturales, las características del terreno, etc. Y probablemente recuerde copiar ciegamente los datos, sin prestar atención a las características y puntos realmente interesantes de ese país. *El Atlas 3D de Electronic Arts* da vida a todos esos mapas, figuras e ilustraciones usando datos del World Resources Institute de Washington, D.C.



Con Examinar se puede acceder a cualquier objeto.



El Reloj del Mundo le permite conocer la hora de cualquier ciudad importante.

El CD-ROM combina globos tridimensionales con vistas de satélite y fascinantes estadísticas, creando una herramienta ideal de aprendizaje para niños y adultos. Hay tres perspectivas globales entre las que elegir: el Mundo Físico, el Mundo Político o el Medio Ambiente.

El Mundo Físico es una representación topográfica codificada en color que indica las distancias por encima o por debajo del nivel del mar. Pulse sobre cualquier punto del mapa y aparecerá el nombre del país. Pulse repetidamente para ampliar la imagen. Un selecto número de vistas de satélite le ofrecen la oportunidad de ver paisajes, como los Alpes o la Selva Tropical, en movimiento. Pase al Mundo Político y recibirá un breve informe sobre cualquier país que pueda imaginar. Cada entrada tiene sus propias diapositivas, bonitas fotografías que describen el terreno, sus monumentos más famosos y gentes del lugar.



Las descripciones de los diferentes habitats de la Tierra ofrecen información sobre los climas y terrenos de todo el mundo.



3D Atlas incluye variadas fotografías de todos los países del mundo. Aquí aparece una impresionante vista de Londres.



Esta vista indica el número de personas por coche en un determinado lugar.

El tercer globo está dedicado al Medio Ambiente. Desde aquí conocerá los diferentes habitats de la Tierra y obtendrá datos específicos sobre cómo está cambiando el mundo natural. Los vídeos y narraciones presentan un excelente resumen de los distintos climas, terrenos, recursos naturales y las formas en que el hombre influye sobre su entorno.

Además de las perspectivas globales, *3D Atlas* cuenta con otras muchas características a las que se puede acceder desde el menú de contenidos –utilícelo para pasar directamente a cualquiera de los habitats, historias, épocas, mapas de ciudades o vuelos en 3D del CD-ROM–.

Utilice el botón de ubicar del mapa para marcar posiciones; la herramienta Pulsar-y-Arrastrar, que mide la distancia de un país a otro; o la Cuadrícula del menú Visualizar para ver líneas de longitud y latitud.



3D Atlas trata también sobre temas ecológicos como la lluvia ácida, la reducción de la capa de ozono, así como la conservación de la naturaleza.

3D Atlas es un CD-ROM tremendamente denso y lleno de información actualizada. Ofrece una visión interna y dinámica de nuestro mundo a medida que la población, el terreno y la atmósfera cambian y se adaptan. Este CD-ROM es una herramienta de consulta valiosísima para cualquiera que desee saber más sobre la Tierra y sus habitantes. Los estudiantes y profesores disfrutarán de muchas horas de aprendizaje con este atlas realmente multidimensional.

– Anne L. Tucker



Cuerpos Sanos

Mayo Clinic Sports Health & Fitness

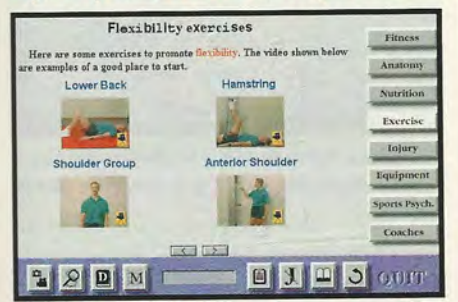
Windows • **IVI Publishing**

Mayo Clinic Sports Health & Clinic ofrece una solución con la que mejorar su salud, nutrición y reducir los niveles de estrés. El CD-ROM utiliza materiales de los archivos de la clínica Mayo y de la agrupación deportiva americana ESPN.

Sports Health & Fitness se divide en tres partes, a las que se accede a través del interfaz: Salud Deportiva, el Entrenador Personal y el Diario. La sección de Salud Deportiva ofrece información sobre ocho temas: Salud General, Anatomía, Ejercicios, Prevención de Lesiones y Dirección, Equipamiento, Psicología del Deporte, y Padres, Entrenadores y Niños.

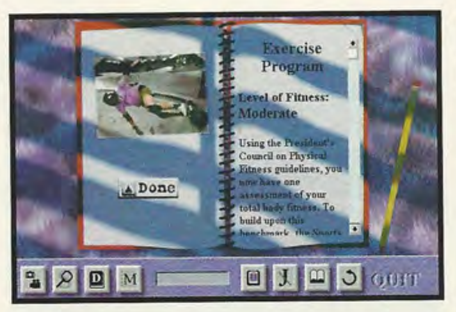


Puede acceder a una sección de consulta sobre deportes y salud, a un entrenador personal...



Utilice la sección de referencia para encontrar buenos consejos sobre distintos tipos de ejercicios.

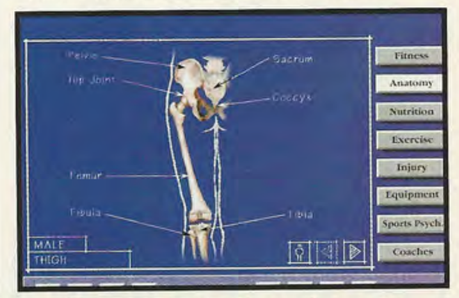
La sección de Salud General incluye secciones específicas para las mujeres embarazadas, la tercera edad y los discapacitados físicos. En Anatomía verá detalladas descripciones de los cuerpos del hombre y de la mujer, así como vistas ampliadas de grupos de huesos y músculos específicos. La sección de Nutrición ofrece información sobre cómo elegir la dieta correcta más apropiada según su peso y su nivel de salud. Elija la opción Ejercicios para saber en qué se diferencian un trabajo aeróbico y anaeróbico, y para obtener información sobre ejercicios de flexibilidad, fuerza y resistencia. Hay vídeos donde se muestran muchos de los ejercicios recomendados.



Su Entrenador Personal evalúa su nivel de salud y le ayuda a desarrollar un régimen de ejercicios.

La sección Prevención de Lesiones y Dirección le da consejos sobre cómo evitar esguinces, fracturas y desgarros musculares durante los entrenamientos o en una competición. Seleccione Equipamiento para ver un resumen de los atavíos apropiados para los deportes de invierno o de verano, además de consejos sobre cómo montar su propio gimnasio en casa. Debajo de la sección Psicología del Deporte, encontrará consejos muy útiles sobre métodos de relajación y de concentración mental a ser utilizados durante los entrenamientos o en situaciones de competición. La última categoría de la sección de consulta, Padres, Entrenadores y Niños, incluye de todo desde cómo entrenar a su propio equipo, a cómo conseguir que su hijo saque el máximo provecho de los deportes organizados.

Tras leer la información sobre salud y ejercicios de la sección de referencia, quizá quiera saber si está o no en forma. Para conseguirlo puede visitar a su Entrenador Personal, el representante del ESPN, Jimmy Roberts. Él le ayudará a evaluar su nivel de salud preguntándole una serie de cuestiones y haciéndole realizar unos cuantos ejercicios básicos, como por ejemplo, flexiones, abdominales y correr una corta distancia. Cuando haya introducido su nombre y completado la prueba, su registro quedará guardado. Para acceder a él pase a la sección El Diario. Es decir que puede mantener una base de datos de salud deportiva de cada miembro de su familia. En el Diario se guardan los resultados de las pruebas, un diario personal y un programa de ejercicios hecho a medida.



Los dibujos anatómicos le permiten ver las partes del cuerpo más afectadas por el estrés.

Mayo Clinic Sports Health & Fitness combina una fórmula básica para estar en forma, con consejos de famosos deportistas y profesionales de la salud, para motivar y entrenar al usuario. No es muy atractivo, ni tan detallado como algunos podrían esperar, en especial la sección de nutrición, pero si está ansioso por mejorar su forma física y quiere un buen empujón en la dirección correcta, este CD-ROM le llevará a mitad de camino.

– Anne L. Tucker



Una Colección Particular

American Visions

Windows/Mac • **Creative Labs**

American Visions: Journey Through Art: Act One muestra la idiosincrasia de un hombre que emprendió el desafío de mostrar la pintura y la escultura americana de mediados del siglo XX. Este CD-ROM pinta un retrato multimedia del período más fructífero y frenético de la vida creativa americana, visto a través de los ojos del coleccionista y millonario Roy R. Neuberger.

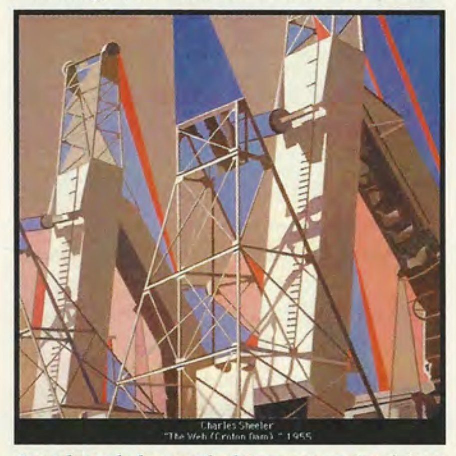
Neuberger afirma que durante sus



Los penetrantes retratos de los artistas, en este caso de la escultora Louise Nevelson, dan significado a sus obras.

años de juventud en el París de 1920, no le interesaban en absoluto las obras de artistas vivos. De vuelta a los Estados Unidos, se hizo rico en bolsa y decidió comprar obras de nuevos artistas americanos. Como mecenas perspicaz y apasionado, Neuberger reconocía pronto dónde había talento, compraba obras de muchos artistas en lugar de concentrarse en unos pocos y seguía sus propios gustos, en lugar de comprar obras de arte como mera inversión. Fue una institución en la escena artística del Nueva York de los años 30 a los 60, ayudando frecuentemente a artistas cuyas carreras seguía de cerca.

En este CD-ROM, elegantemente diseñado, aparecen más de 185 pinturas, esculturas y dibujos de la colección de Neuberger, extraídas de entre las más de



Las obras de los preciosistas, como esta pintura de 1955 de Charles Sheeler, prepararon el camino para los movimientos del campo-color, del pop y del foto-realismo de los años 60.

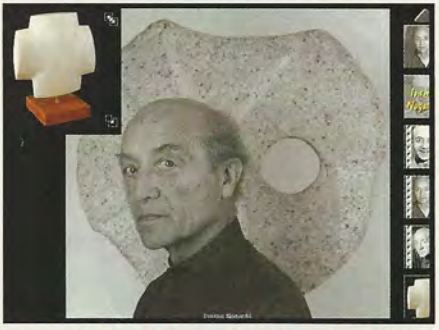


Roy Neuberger recuerda su vida en el arte.

1.000 obras que donó en 1969 al The Neuberger Museum of Art del SUNY Purchase. Verá el realismo social de Ben Shahn y Romare Bearden; el preciosismo de Charles Sheeler y Charles Demuth; los pintores de la Escuela del Noroeste Mark Tobey y Morris Graves; los expresionistas abstractos Pollock y Mark Rothko; escultores como Marisol, Louise Nevelson, y Lee Bontecou; y el pintor favorito de Neuberger, Milton Avery.

Las reproducciones son excelentes, hecho poco frecuente en los CD-ROMs de arte. Y lo que es mejor, hay cantidad de material escrito que encuadra estas obras, a veces complejas, en su contexto.

Las fotografías de los artistas tomadas por Hans Nemuth y otros, son complementadas por nuevos encuadres temporales, entrevistas de vídeo, imágenes de los artistas mientras trabajan, opiniones de los críticos, así como vídeos de los recuerdos de Neuberger sobre las personalidades del mundo artístico que ha conocido.



Para acceder a información sobre el escultor Noguchi, pulse sobre los iconos de la derecha.



"The Blind Piano Player" una pintura del realista social Ben Shahn, y la fotografía que lo inspiró.

A no ser que sea un artista, estudiante de arte, galerista o coleccionista, gran parte del material de este CD-ROM le resultará fresco y desconocido. Esta es una razón para revivir el último período del arte americano, cuando parecía que los artistas podrían realmente cambiar el mundo y cuando los coleccionistas estaban dispuestos a ayudarles a hacerlo.

– *Steven Anzovin*



Arte Británico

Tate Gallery – Exploring Modern Art

Windows • **Attica Cybernetics**

Si le interesa el arte moderno del Reino Unido, debería visitar la Tate Gallery de Londres, el principal museo británico de arte del siglo XX. Entre sus galerías de madera, blancas y grises, la Tate Gallery cuenta con la mejor colección del mundo de escultura británica, así como una buena representación de obras de Picasso, de artistas Pop británicos y de los movimientos artísticos posteriores a la II Guerra Mundial, que adoraban la velocidad, el acero y la revolución: los Constructivistas, Vorticistas y Futuristas.



Explore la Tate Gallery. Cada botón le lleva a una zona temática o a los archivos de texto del CD-ROM.

Tate Gallery-Exploring Modern Art pretende ofrecerle lo mejor de la Tate, sin necesidad de viajar a la alegre y vieja Inglaterra. Hay ciento cincuenta obras artísticas divididas en seis "galerías", cada una de ellas dedicada a un tema específico: Pablo Picasso y su vida; las obras de Barbara Hepworth; artistas británicos Pop; Hombres y Mujeres, una mezcla ecléctica de imágenes figurativas; Escultura Británica Moderna, hasta aproximadamente los años 1970; el Dinamismo, además del Constructivismo y obras relacionadas. El texto adjunto encuadra cada obra y su autor. Con la opción Galería Privada puede crear su propia "colección privada" y ver solamente las obras que seleccione. El Archivo le da acceso a los nombres de todas las obras artísticas e información descriptiva. Puede imprimir y exportar cualquier texto del CD-ROM.



A Bigger Splash de David Hockney, 1967. Uno de los cuadros de la galería Pop de la Tate.

Escultura con Color (Azul Oscuro y Rojo), 1940, por Barbara Hepworth (derecha); Figura reclinada, 1938, por Henry Moore (izquierda).



Pablo Picasso, Las tres Bailarinas, 1925.

Desgraciadamente, este CD-ROM falla en unos cuantos puntos clave. El interfaz es monótono y poco imaginativo. Las reproducciones son terribles: las piezas parecen inacabadas, por no haber tomado medidas contra la distorsión digital –alguien debería regalarles a los productores una copia de *Photoshop*–. Y para colmo, el texto es escaso.

Tampoco incluye nada realmente contemporáneo, de los años 1980 o posterior, aunque la Tate fue recientemente renovada en parte para alojar nuevas obras. También sería interesante tener más información sobre la Tate Gallery en sí misma; por ejemplo, un catálogo o una historia de la galería y de su edificio principal. También me gustaría ver análisis contemporáneos que encuadren las obras en su contexto, así como declaraciones de los artistas (los Constructivistas eran expertos en manifiestos). Finalmente, este CD-ROM no le ofrece mucho a cambio de su dinero: lo único que consigue son 150 fotografías de baja calidad, un catálogo con textos mediocres y leídos por una persona con acento inglés.



Dod Proctor, La Mañana, 1926.

Cualquier libro de la Tate, y hay varios, le sería de más ayuda y le costaría menos dinero.

– Steven Anzovin

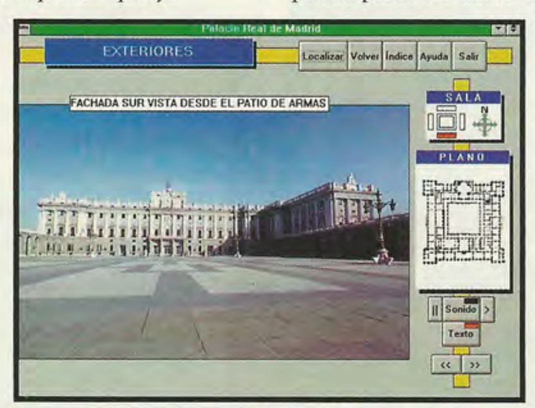


Reales Sitios

El Palacio Real de Madrid

Windows/Mac • **Micronet**

En estos momentos hay poco software que se realice dentro de nuestras fronteras, aunque, eso sí, el que aparece es de buena calidad. Esto no quiere decir que esté a la altura de los programas multimedia que realizan otras compañías extranjeras, pero sí se vislumbra un brillante futuro para las empresas nacionales. Y en parte porque van aprendiendo de aquellas que ya llevan un tiempo en esto de la informática, conocen sus errores y tratan de dejarlos de lado. Y en parte por el hecho de que al estar el producto realizado en nuestro país, tanto voces como textos están en perfecto castellano, lo cual tiene un atractivo mucho mayor para el comprador. Es lógico pensar que ante dos programas, uno en inglés y otro en español, si ambos son parecidos y no presentan grandes diferencias a nivel gráfico, se decantará por el nacional.



Poco sabrán que este palacio madrileño es sólo un cuarto del proyecto inicialmente ideado.

El Palacio Real de Madrid es un CD realizado por un grupo de programación español de nombre Micronet. Gracias a este programa, tendrá la oportunidad de realizar una visita al Palacio Real de Madrid, en la que podrá conocer todos los secretos de un edificio que es capaz de resumir por sí mismo la historia de nuestro país de los dos últimos siglos. Como presentación, el programa le ofrece una biografía resumida de la vida de los moradores del Palacio, desde Felipe V hasta Juan Carlos I, pasando por todos los borbones que han ocupado el trono de España, como Carlos III, Fernando VII o Alfonso XIII. Junto a la mencionada biografía (algo breve para mi gusto) encontrará un retrato del mismo, así como un icono que le permitirá ir de visita por el Palacio. También hallará dos botones, cuya función estriba en que gracias a ellos puede pasar los datos de los reyes hacia delante o hacia atrás.

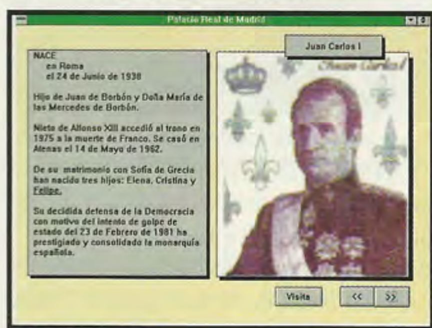
Dentro de la visita al Palacio Real, podemos viajar por el mismo de varias formas. Una es comenzando por uno de los patios, e ir a través de las puertas que comunican unas salas con otras, recorriendo todas las dependencias del Palacio, parándose a contemplar en cada una de ellas sus objetos. Otra forma es utilizando el plano del edificio que se encuentra en la parte derecha de la pantalla. Al pulsar sobre él, aparecerá más grande en la pantalla para que pueda seleccionar qué estancia quiere visitar. A medida que pasa el cursor sobre las distintas dependencias, en la parte superior de la imagen se mostrará el nombre de la habitación, haciendo de este modo más sencilla la elección de zona a visitar. Por último, puede utilizar el icono de "Índice" que se encuentra en la parte superior. Al pulsar sobre él, aparecerá una lista de campos en los que se divide los contenidos del Palacio Real, y que son: Personajes, Salas, Bóvedas, Cuadros, Esculturas, Relojes y



Los símbolos monárquicos están siempre presentes en este CD.

Lámparas. Al pinchar con el ratón en cualquiera de ellos, aparecerá una ventana con un listado ordenado alfabéticamente de todos los objetos o lugares que estén relacionados, y que podemos contemplar con tan solo marcarlos. De las tres formas que hay, quizás sea esta la más selectiva junto con la anterior. La primera es más general, aunque por ello es también la que más se acerca a la realidad, pues cuando uno va de visita a un sitio de este estilo, va recorriendo sala por sala, parándose a mirar lo que le interesa.

En la ventana principal, el cursor puede cambiar de forma, en función del lugar por el que pase. Cada una de estas formas corresponde a una opción



El rey Juan Carlos ha morado en este edificio.



Las estancias del palacio sorprenden por su diversidad y espectacularidad.

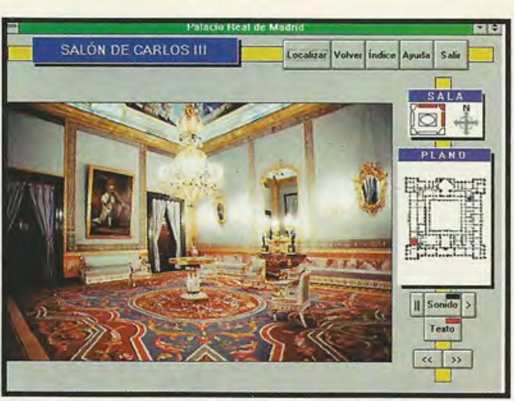
diferente. Cuando el cursor tiene el aspecto de una flecha, significa que en esa parte de la pantalla no hay más información. Sirve para pulsar sobre los botones e iconos de la parte derecha y superior de la imagen. Si el cursor se convierte en una lupa, eso significa que esa parte de la imagen puede ser ampliada, pues hay algo interesante. Para volver a la posición normal, sólo tiene que pulsar el botón derecho del ratón o sobre el botón de Volver. En el caso de que el cursor se convierta en un punto negro, ello viene a significar que el objeto que está debajo del cursor tiene un sonido asociado (como, por ejemplo, las campanadas de un reloj). Una flecha con cuatro direcciones indica que se puede seleccionar una vista que mostrará una zona nueva pegada a la anterior. Es algo que se da con frecuencia para ver el techo de una sala. Por último, una flecha con sólo dos direcciones indica que en esa parte de la imagen hay una conexión con otra sala, cuyo nombre aparecerá en la parte superior de la imagen, en el recuadro destinado al efecto.

Esto en lo que se refiere al aspecto gráfico. En cuanto a texto y voces, El Palacio Real de Madrid incluye ambos y en perfecto castellano. La forma de poder disfrutar de ellos no es automática, como hubiera sido deseable, sino que tendrá que pulsar sobre la opción correspondiente para que se activen, y de este modo poder utilizarlos. Los textos por lo general no son excesivamente largos, aunque todos los que contiene el programa suman cerca de doce horas de narración seguidas, lo cual no es poco. Además, puede seleccionar independientemente el texto de la voz y viceversa, haciendo, de este modo, que si elige sólo la voz, es como si estuviera realmente dentro del Palacio, y un guía de gran conocimiento le estuviera guiando y explicando las características de la construcción. Un lujo que no todos pueden permitirse, sólo aquellos que posean un ordenador con capacidades multimedia y este programa de Micronet.

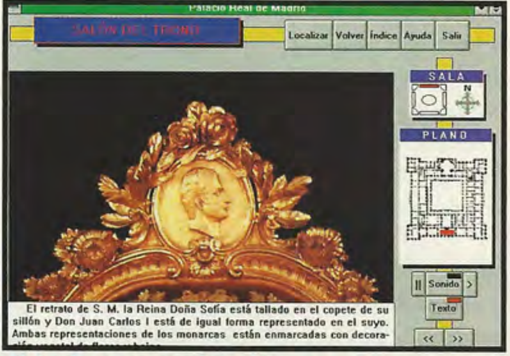
La planta, geométricamente perfecta, distribuye todas las estancias del lugar real.

En lo que se refiere a la realización del programa, no existen apenas pegas. La ya mencionada de que en la visita no exista la posibilidad de que el texto y la voz no aparezcan por sí solas, una vez se muestre la nueva imagen, y el usuario tenga que pulsar los botones una y otra vez. De este modo se complica la vida un poco al usuario, en algo tan simple como esto. Además, no existe la posibilidad de que el propio programa le haga un recorrido automático por el Palacio de entre dos o tres que pudiera incorporar, cada uno de ellos destinado a conocer una parte específica del mismo. No son fallos del programa, sino cosas que pienso hubieran quedado muy bien, y lo hubieran mejorado, pero que no se han incluido. Quizás en próximos proyectos sí lo hagan. Lo que sí que no es perdonable es el hecho de que en una aplicación multimedia de este tipo, no exista ni un solo fichero de vídeo digitalizado de alguna sala del palacio, o la comunicación entre habitaciones. No se si es que no contaban con los permisos necesarios, pero es un punto en contra en una obra que, por lo demás, es bastante buena a todos los niveles, especialmente el gráfico.

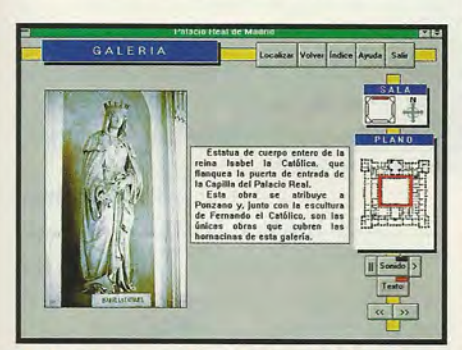
– Juan Antonio García



Si pudiéramos visitar todas las habitaciones, seguro que no nos perderíamos gracias a este CD.



El detalle es característica básica en este programa.



Cada adorno, escultura o pintura del palacio está localizada y comentada.



La riqueza ornamental de este edificio corresponde con su categoría real.



Psicodelia Digital

HeadCandy

Mac • **Time Warner**

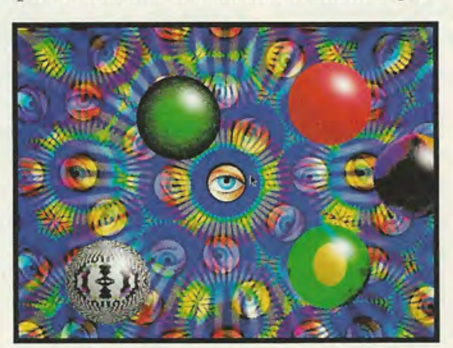
BMG se está convirtiendo a pasos agigantados en la compañía por excelencia de la música en CD-ROM. ¿O deberíamos decir de los CD-ROM de música? La diferenciación es importante porque productos como el que nos ocupa ahora son más bien del tipo música en CD-ROM. Directamente interconectado con *The Resident´s Gingerbread Man, HeadCandy* nos propone una experiencia psicodélica digna de haber podido ser disfrutada en los años de Paz, Amor y Flores.

Brian Eno es el principal protagonista de *HeadCandy*. Eno, músico vanguardista donde los haya, nació hace 47 años en el Reino Unido. Comenzó su carrera musical como teclista de Roxy Music en los años 70 para luego unirse al guitarrista Robert Fripp. Entre los dos crearon una música muy alejada de los cánones comerciales y que tuvo una amplia repercusión. La carrera de Eno continuó en la década de los 80 por los derroteros de la producción musical incluyendo entre sus "protegidos" a gente tan conocida como U2, Robert Palmer, David Bowie o Talking Heads. Asimismo Eno se interesó por la utilización del vídeo y el sonido en conjunción para crear espacios artísticos. Sus exposiciones a base de monitores y música han recorrido el mundo entero. Eno pertenece también a la Global Business Network una red internacional formada por artistas de todas las nacionalidades.



La estética psicodélica es la que impera en el CD.

Junto a Brian Eno dos artistas, Christopher Juul y Douglas Jipson, dos experimentados profesionales de lo que se ha denominado "video music", han creado *HeadCandy*. El CD-ROM no cuenta en esta ocasión con pistas de audio digital, no se puede reproducir en el CD de su equipo de música, lo que limita en cierta medida la calidad que se puede obtener del sonido. A menos que usted tenga su Macintosh conectado a una cadena estereofónica. Hay cinco canciones en la banda de *HeadCandy*, todas compuestas y grabadas por él mismo excepto dos en cuya creación ha participado su viejo amigo Robert Fripp.



Bolas de billar se funden con ojos vigilantes...

Poco se puede decir de este CD excepto que está pensado como una experiencia diferente. En la caja encontrará dos gafas polarizadas con las que se recomienda se vea *HeadCandy*. Preferiblemente, dicen sus creadores, en distancias desde dos metros hasta siete. Con las gafas polarizadas las imágenes diseñadas por Juul y Jipson parecen salir del monitor del Mac y reproducirse en el aire como por arte de magia. Mientras tanto la música de Eno le transportará a un universo muy particular.

HeadCandy parece un experimento y es posible que no despierte pasiones. Aun más es incluso posible que consiga un estupendo mareo entre las gafas y el despliegue de formas y color en movimiento. ¿Qué se puede comentar de un CD así? A quien escribe estas líneas Brian Eno le parece un artista interesante, curioso cuanto menos, y aunque ya queda un poco lejos la psicodelia en estos últimos años parecen haber resurgido bastantes grupos similares a los que llenaron la escena musical en los 60. Y el movimiento ha resurgido en cierta medida. Puede que sea una moda pasajera pero la moda, al fin y al cabo, y pese a quien pese, es arte. *HeadCandy* es seguramente el CD-ROM más extraño del mercado junto a *The Resident´s Gingerbread Man* y es inevitable la comparación. Y en todos los casos sale mejor parado este último. Quizás porque posee una unidad temática de la que carece *HeadCandy* y porque permite un cierto nivel de interactividad con la que no cuenta el CD de Eno. No basta crear una música sugerente y añadirle luces y colores, porque ni siquiera se trata en la mayoría de los casos de imágenes, para hacer un producto interesante. Es un buen intento pero el mercado ya demanda programas más elaborados y menos elitistas. *HeadCandy* es el producto de varias mentes que tienen mucho que decir pero que no han encontrado en el CD-ROM su vehículo adecuado. Quizás la próxima ocasión.

– Guillermo Puertas



Una muestra más del poder hipnótico de Eno.



Lenguaje Universal

The American Sign Language Dictionary

Windows/Mac • **HarperCollins Interactive**

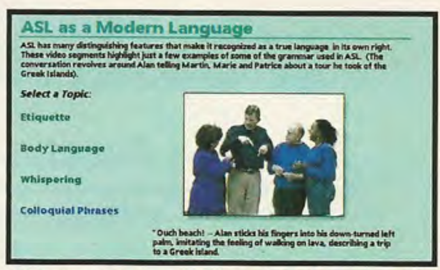
En los EE.UU., hay unos dos millones de personas que pueden ser consideradas funcionalmente como sordos. Y aun así, a pesar del pequeño porcentaje de población, el American Sign Language (ASL) se ha convertido, según la Asociación Nacional de Sordos, en el tercer idioma más utilizado de los EE.UU., después del inglés y del español. Sin embargo, esta estadística es un tanto engañosa porque la distancia entre la segunda y tercera posición es enorme. Aún así, el ASL sigue siendo más utilizado que el francés o el alemán, aunque estos dos últimos se enseñen en la escuela pública. Esta discrepancia es algo que HarperCollins Interactive espera cambiar con el CD-ROM The *American Sign Language Dictionary*.

Este CD-ROM es mucho más que un simple diccionario. Ofrece una base



La sección del diccionario le ofrece guías de "pronunciación", vídeos incluidos.

excelente en ASL, un vocabulario bastante extenso además de explicar muchos de los aspectos sintácticos, gramaticales y contextuales del ASL. Y todo esto se ha hecho de una forma maravillosamente dinámica, con excelentes vídeos e ilustraciones que muestran los movimientos de manos de este singular lenguaje. Los vídeos que tratan sobre los signos generales y los deletreos con los dedos, son muy efectivos



El tratamiento que se hace del ASL es muy útil.

porque puede relentizarlos, retroceder o ampliar la imagen.

En lugar de anticuados ejercicios para aprender los diversos signos, hay juegos que facilitan mucho el aprendizaje. Hay también bonitas características sobre la historia del ASL y su evolución. Este es un gran ejemplo de lo que un CD-ROM sabe hacer mejor, reunir muchas partes para crear un gran todo.

–Gary Meredith



Teatro Vivo

The Crucible

Mac • **Penguin USA**

La obra de Arthur Miller de 1953, *The Crucible,* sobre los juicios a las brujas de Salem de 1692, es una de las mejores y más famosas obras de teatro. Superficialmente, es una acalorada historia de la represión sexual, moral y política del puritano Massachusetts del siglo XVII. En realidad, *The Crucible* trata sobre la paranoia e histeria de la Era McCarthy, que el escritor vivió directamente. En la obra, un hombre falsamente acusado de brujería decide dejarse ahorcar antes de implicar a otras personas inocentes. En 1956, tres años después de que apareciera *The Crucible*, el mismo Miller fue presa de una moderna caza de brujas. Llamado a declarar ante el House Un-American Activities Committee, se negó a responder a las preguntas que se le formulaban sobre las supuestas inclinaciones comunistas de sus amigos, y fue condenado a prisión.



Inicie su exploración en el vestíbulo del teatro.

Una versión CD-ROM comentada del *The Crucible* debería ser bien recibida por los departamentos escolares de teatro y literatura, porque es una de las obras más leídas y más interpretadas en las escuelas.

El CD-ROM incluye el texto completo de la obra original, con comentarios, notas, bibliografía y análisis. En una entrevista grabada para este CD-ROM, Arthur Miller habla sobre su obra, la época y sus teorías sobre cómo escribir una obra literaria. Para los estudiantes, lo más interesante serán las entrevistas de vídeo con actores jóvenes que ofrecen sus visiones personales de cada uno de los personajes principales.

***Estos son actores jóvenes de una producción británica de* The Crucible .**

En resumen, *The Crucible* es un ejemplo de cómo una obra de teatro debería ser adaptada a un CD-ROM.

– Steven Anzovin



El Cosmos Educativo

La Aventura del Espacio

DOS/Windows • **Anaya Interactiva**

Buzz Aldrin fue el segundo hombre que pisó la Luna. Quizás sea este pequeño detalle tan significativo, en un mundo donde sólo los primeros merecen pasar a la historia, el que ha hecho que su nombre no sea tan conocido como el de su predecesor, el popular Neil Armstrong. Afortunadamente, él mismo se encarga de recordarnos su importante papel en la conquista de los viajes espaciales, a través de distintas colaboraciones con reconocidas compañías de software. Primero fue Buzz Aldrin´s Race Into Space, y ahora nos ofrece La Aventura del Espacio, una enciclopedia temática divulgativa presentada por Knowledge Adventure, en la que Buzz ha trabajado como asesor del proyecto.



La rotación de los planetas y las rutas que describen son parte fundamental de este programa.

Como viene siendo habitual en todos los productos que comercializa ANAYA Interactiva, esta reconocida empresa también ha aportado su experiencia y buen hacer, traduciendo íntegramente todo el software y los manuales, además de añadir una gran cantidad de información referente a nuestro país. Para eso ha contado con la participación de conocidos periodistas y científicos españoles, entre los que se encuentran Manuel Toharia y Luis Ruiz de Gopegui, director de la estación de la NASA en Fresnedillas.

La Aventura en el Espacio sigue el mismo esquema que los restantes títulos de la serie. Su objetivo primordial es el de impactar los sentidos del usuario, mediante la presentación de espectaculares fotografías relacionadas con el cosmos, vídeos, música y todo tipo de efectos sonoros. Además, la totalidad de los textos pueden ser leídos por un esforzado narrador, que mantiene una pronunciación limpia y bien realizada.



Este es un mapa esquemático de la Tierra, con todos sus continentes.

Cuatro son las opciones principales que el programa ofrece. Sorprendentemente, se han eliminado los juegos y experiencias interactivas incluidos en los restantes títulos de la colección, y a cambio se le han añadido dos sencillas simulaciones que no se ajustan al nivel de calidad exigible en un programa de esta categoría. En la Simulación de Rotación Espacial, usted puede visualizar la órbita que describen la Tierra y la Luna alrededor del Sol, ajustando la rapidez del proceso para aumentar o reducir la velocidad. Su utilidad, es mínima: la escala empleada no se ajusta a la realidad, y no existe ninguna referencia visual o temporal que permita delimitar la órbita, por lo que deja de ser interesante tras una primera contemplación. Lo mismo ocurre con la Simulación de la Deriva Continental: moviendo el ratón a izquierda y derecha los continentes se desplazan según las teorías de Wegener, pero la calidad de las imágenes más bien nos hacen pensar que estamos ante un programa shareware realizado por un aficionado, en lugar de corresponder a una opción incluida en un programa comercial.



Toda la base de datos se maneja mediante un cómodo sistema de iconos.



La información referente a España está espléndidamente documentada.



La Carrera Espacial fue un fenómeno básico para futuros descubrimientos cósmicos.

Resulta curioso descubrir que el manual no dice ni una sola palabra sobre estas dos implementaciones, seguramente porque no hay nada que explicar, o porque nunca deberían haber existido. Por fortuna, las otras opciones incluidas sí consiguen mantener las expectativas creadas ante un producto de tal magnitud.

En el Teatro de Animaciones, es posible visionar 17 películas relacionadas con los momentos históricos estelares de la conquista del cosmos: la llegada del hombre a la Luna, el primer viaje espacial... Todas mantienen una calidad sobresaliente, proyectándose con suavidad en la pantalla.



Imágenes como ésta nos permitirán observar el espacio a través de los ojos de los astronautas.



Kennedy impulsó los avances espaciales de la América que le toco vivir, consiguiendo muchos éxitos.



Los vídeos incorporados al CD mantienen una calidad exquisita.

Por último, la Librería de Referencias del Espacio se encarga de presentar, de forma interactiva, todas las informaciones, imágenes y sonidos incluidos en la base de datos. La pantalla de acceso está compuesta por una ventana principal, donde se visualizan las fotografías y los vídeos, una ventana del mapa, otra para el texto, y un serie de iconos distribuidos en el espacio restante.

El acceso a la información se realiza de varias formas diferentes. Por un lado, es posible enlazar con los distintos temas relacionados pulsando repetidas veces en la ventana gráfica. Si la pulsación tiene lugar en la ventana del mapa, entonces obtenemos los datos ordenados según su localización geográfica. Mediante los iconos de categorías usted puede visualizar la información organizada por temas (Cohetes, Exploración Humana, Sistema Solar...), de una forma coherente. Para buscar un cierto dato en particular, se emplea un índice interactivo de fácil utilización. Finalmente, existe la posibilidad de acceder a los temas por orden cronológico, gracias a una pequeña barra situada debajo de la ventana principal. La información contenida es muy interesante y está bien escrita, contemplando todos los aspectos importantes de la investigación espacial, su historia y los conceptos científicos, así como algunos acontecimientos no tan "académicos", pero igualmente interesantes, como el fenómeno OVNI.



La historia de la conquista espacial queda reflejada en la base de datos.



Con este educativo CD, Anaya vuelve a atraer nuestra atención hacia su línea interactiva.

La música y los efectos sonoros acompañan en todo momento al usuario, haciendo más amena las consultas. También conviene destacar que la información contenida puede imprimirse a través de la correspondiente impresora, para su posterior utilización. La base de datos se completa con otra serie de iconos que permiten escuchar diferentes sonidos relativos al tema que se está visionando, hacer un zoom a pantalla completa de las fotografías, o estudiar representaciones de diversos conceptos básicos, para una mejor comprensión.

Y esto es todo lo que *La Aventura del Espacio* le puede ofrecer. Sorprende un poco que un programa tan cuidado presente opciones tan poco interesantes como las mencionadas simulaciones, entremezcladas con otras que mantienen una elevada profesionalidad a todos los niveles. Por fortuna, son estas últimas las que más importancia tienen en un programa de este tipo, y las que hacen que *La Aventura del Espacio* se convierta en un producto multimedia recomendable para usuarios de todas las edades, ya que es capaz de saciar casi todos los niveles de satisfacción, según las exigencias que el usuario requiera.

– Juan Antonio Pascual



Guía Casera

Caribbean & More

DOS • **Travel Vision**

Este CD-ROM ilustra un problema muy común en el mundo del multimedia: los productos bien presentados son mejor recibidos que las ofertas más caseras. Por ejemplo, *Caribbean & More* es una guía de viajes, poco atractiva. ¿Nos negaremos a ir más allá de su monótono estilo, con textos que parecen haber sido escritos a máquina? ¿Llegaremos a sus listados de hoteles y otras posibilidades de alojamiento?

En realidad, no tenemos muchas posibilidades. El programa no es muy atractivo a nivel visual y no hay vídeos. Tampoco hay nada de música. Debido a la falta de características multimedia y a su pobre acabado, la calidad y cantidad de información es lo que da valor a este CD-ROM.



Algunos de los lugares que aparecen en Caribbean & More son descritos con más de una fotografía, pero no muchas más.

En ese aspecto, *Caribbean & More* funciona bien. Cada una de las más de 750 entradas parece incluir tantos datos pertinentes como cualquier otra guía de viajes bien documentada. La información es clasificada en las siguientes categorías: lugar, servicios, comida, ocio, actividades, precios y reservas. El interfaz asigna categorías a las teclas de función.

Si planea tomarse unas vacaciones, la información aportada le será de gran utilidad, y las opciones de búsqueda le permitirán centrarse en aquellos factores



El texto de Caribbean & More parece como si hubiera sido tecleado directamente dentro de esta pantalla de búsqueda.

que considere más importantes. Esta es realmente la conclusión final de *Caribbean & More*. No puede ser descrito como un producto multimedia, pero como base de datos de viaje, merece la pena echarle un vistazo.

–Phill Powell



Remedios Populares

The Doctor's Book of Home Remedies

Windows/Mac • **Comptons NewMedia**

El CD-ROM, *The Doctor's Book of Home Remedies: The Premier Edition*, tiene como objetivo darle información para ayudarle a mantener un cuerpo y una mente sanos. La versión multimedia, como la primera edición electrónica, se basa en el libro del mismo nombre. Comptons New Media ha añadido un interfaz más complejo con un árbol típico, capacidades de ir hacia atrás, animaciones, vídeos y contenidos más serios. Pero su requisito de 14MB de memoria resulta un inconveniente.

Desgraciadamente, parte de la



Los botones ofrecen lo que señalan y las ventanas pueden ocupar la pantalla completa.

sensación hogareña de la primera versión se ha perdido. Solía reírme mucho cuando miraba la primera versión, pero también recibía útiles y buenos consejos. Con esta nueva edición, no consigo la misma sensación. Parece que se lo toma muy en serio y que ha perdido la personalidad de su viejo primo.

Sin embargo, su presentación quizá resulte más apropiada para el mercado actual del CD-ROM. Un interfaz multiventana aloja la visualización simultánea de imágenes, textos y listas de temas relacionados. El CD-ROM contiene 25 minutos de vídeo, listas de números de teléfono de servicios médicos, así como una opción de alerta médica donde se describen algunas situaciones médicas de emergencia. No obstante, hay otros muchos CD-ROMs en el mercado si desea información médica seria.

El modo de chequeo-personal interactivo no motiva mucho al usuario, y podría resultar peligroso en el peor de los casos. Los datos e información sobre el fumar y el beber como base para una buena salud son ridículos. Ahí es donde residía el humor de la edición anterior. Creo que me quedo con su viejo y encantador primo.

– Anne Gregor



Concierto de Recuerdos

Woodstock, 3 Days of Peace and Music

Mac • **Time Warner**

El año pasado se cumplieron los veinticinco años de la celebración del concierto más grande de la historia, *Woodstock*. Para celebrarlo se hizo una especie de segunda parte que, pese al éxito de asistencia, y en parte debido a múltiples problemas de organización, así como a la inclemencia de la meteorología, no tuvo la enorme repercusión del original, que algunos consideran como un acontecimiento sencillamente irrepetible. Como parte de la campaña publicitaria del evento, la Time Warner sacó al mercado un producto multimedia basado en el primer *Woodstock*. Contando con las imágenes, entrevistas y cientos de datos que aparecen en la película que el director Michael Wadleigh realizó en 1970 –y de la que ahora acaba de estrenarse en vídeo una nueva versión–, el programa introduce al usuario en todo el universo del concierto gracias a la utilización de la grandes posibilidades que ofrece un Macintosh en cuanto a gráficos y sonido.

Crosby, Stills & Nash un grupo mítico del pop americano.

La pantalla inicial del programa nos ofrece cinco secciones; música, bastidores, tiempo y lugar, público y artistas. En la primera de ellas hay disponibles algunas de las más importantes canciones que se tocaron durante el festival, y además de poder escucharlas con una estupenda calidad gracias a la remasterización digital (que, no obstante, mantiene las virtudes del sonido analógico original), que se ha hecho de todos los fragmentos musicales que aparecen en este producto, podemos ver su correspondiente vídeo del concierto y la letra de la canción. Esta sección contiene además, la una de las dos posibilidades que tiene el usuario de interactuar con el programa ya que el puntero se transforma en un pincel con el que podemos crear alucinógenos cuadros al estilo de la época disponiendo de millones de colores y transparencias.

La sección de bastidores nos ofrece un vídeo sobre todo lo que envolvió al festival; el montaje del escenario, tomas impresionantes del más de medio millón de personas que lo vieron, declaraciones, etc. Tiempo y lugar nos cuenta la experiencia que supuso el organizar el evento y cómo quedó reflejado en las primeras páginas de los más importantes periódicos. Es, en definitiva, una manera de recordar el suceso con bastante exactitud.



La asistencia a este acontecimiento fue masiva.



La prensa reflejó los problemas de esa época.

En cuanto a Público, esta parte responde a un acercamiento a la vida y pensamientos de la gente que acudió al macro-concierto. Sus ideas, formas de vida y de vestir, han quedado plasmadas en vídeos que, como todos los demás del programa, podemos visionar con la excelente calidad y fluidez de imagen que permite el uso del Quicktime, que alcanza unas cotas de definición, brillo y contraste similares a las de cualquier vídeo que podemos contemplar en una buena televisión, con las ventajas añadidas de que el sonido es digital y estéreo. En este capítulo encontramos el segundo juego del programa, Ayer y Hoy, en el que tenemos que adivinar cómo han cambiado con el paso de los años una serie de fotografías. La última opción, Artistas, es una recopilación de las mejores actuaciones del concierto.

Estamos ante un producto multimedia de un buen nivel, pues es una reunión de datos, fotografías y vídeos muy fácil de manejar gracias a uno adecuado interfaz de manejo en el que sólo hay que utilizar el ratón, y que ofrece una visión global de todo lo que fue ese magnífico concierto. Todos los menús tienen un estilo gráfico que sorprende por su originalidad y extravagancia y se puede acceder a todas las secciones del programa desde cualquiera de ellos, con lo que se gana en rapidez, ya que el sistema de carga desde el CD-ROM es algo lento.

– Anselmo Trejo



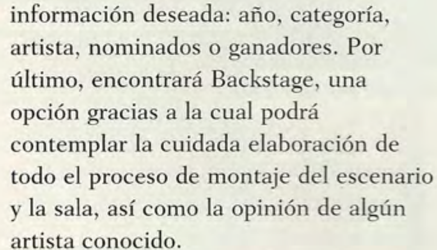
Premios Musicales

The Grammys: 35 Years of Excellence in Music

Windows/Mac • **Mindscape**

Hablar de los premios *Grammy*, dentro de la música, es lo mismo que hablar de los Oscar en el mundo del cine, o los Emmy en el de la televisión. Estos galardones los concede la National Academy of Recording Arts & Sciences (NARAS), una organización en la que se encuentran encuadrados cerca de 9.000 miembros. Cada año, nuevas son las figuras de la música que resultan consagradas por estos premios, mientras que otras muchas repiten galardón y comienzan a convertirse en mitos vivientes.

Ahora, gracias a Mindscape tiene la posibilidad de conocer profundamente estos galardones a lo largo de su historia. *The Grammys* está estructurado en forma de base de datos de sencillo manejo. El programa le traslada a una sala de teatro, desde la que puede contemplar el escenario. Ahora bien, si gira la imagen tanto a izquierda como a derecha, podrá observar la presencia de tres puertas en cada lado, correspondientes a otras tantas opciones o partes del programa. Empezando por la que se encuentra más a la izquierda, que tiene por nombre NARAS, puede recoger información abundante acerca de esta organización, de la mano de su presidente Michael Greene. En el centro de la sala se encuentra la puerta que bajo el nombre de Library nos invita a conocer todos los nominados y ganadores de los *Grammy* –a lo largo de la historia–, en cada categoría. La base de datos es de lo más interactiva, pues puede seleccionar el campo por el que quiere buscar la información deseada: año, categoría, artista, nominados o ganadores. Por último, encontrará Backstage, una opción gracias a la cual podrá contemplar la cuidada elaboración de todo el proceso de montaje del escenario y la sala, así como la opinión de algún artista conocido.

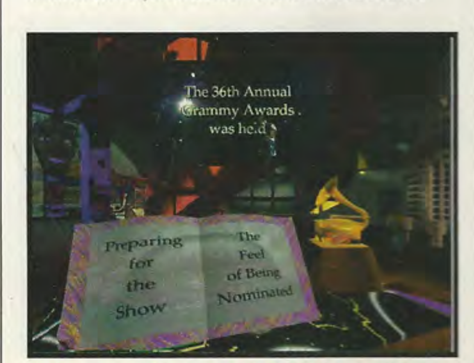


Uno de los laterales del Radio City Music Hall, lugar de la celebración.

Esto en lo que se refiere a la parte izquierda del teatro. En la parte derecha, comenzando por el lado más cercana al escenario, hay una habitación que se llama Behind the Scenes. De corte parecido a la opción anteriormente comentada, no añade nada interesante al programa. Todo lo contrario que Screening Room, lugar desde el que podrá contemplar vídeos digitalizados y escenas animadas que aparecen en el resto del programa. Diseñado como si fuera un panel de control de un puesto de televisión, se encontrará con un monitor principal de gran tamaño, rodeado de otros ocho menores, así como de una consola en la parte inferior. Desde dicha consola puede seleccionar lo que desee ver, bien sea uno de los vídeos que he citado con anterioridad, o bien sea uno de los cuarenta videoclips de artistas de todos los tiempos que el programa incorpora. Y no son vídeos malos o de interés



Son más de 35 años de éxitos y buena música...



... los que contiene este CD-ROM interactivo.



Unos premios tan importantes como éstos se merecían un gran programa como éste.



En este CD están los mejores artistas americanos.



Todos los nominados y los ganadores se encuentran a su disposición.



Boyz II Men *al completo, hablando del premio.*

dudoso... Entre ellos podrá encontrar a Eric Clapton (Tears in Heaven), Gloria Estefan (Don´t Wanna Lose You), Tina Turner (What´s Love Got to do With It) o Huey Lewis & The News (The Power of Love). Todos los vídeos están realizados en Quick Time, y con una resolución de millones de colores, lo cual viene a significar que si dispone de una tarjeta de vídeo capaz de mostrar una resolución de millones de colores, podrá contemplar unos vídeos de buena calidad, aunque eso sí, en un tamaño bastante inferior. En el caso de que no pueda disponer de tal configuración, no debe preocuparse pues en 256 colores los vídeos son igualmente de buena calidad, pero, lógicamente, no tanto como en la anterior resolución.

Por último, me queda hablar de un juego de preguntas y respuestas que compone la última puerta del programa. En dicho juego, en el que pueden participar un máximo de cuatro personas, *The Grammys* le irá realizando una serie de preguntas y lo único que tiene que hacer es dar con la respuesta de las cinco posibles que el programa le ofrece. Si la acierta a la primera, recibe 25 puntos. Si no, cada vez que falle perderá cinco puntos, de modo que se puede conseguir una puntuación



Y no se olvide de visitar la sala de videoclips.



Eric Clapton no podía faltar al acontecimiento.



Gloria Estefan *cantando en perfecto castellano.*



***La diversión está asegurada con* Mr. Murphy.**

máxima de 25 puntos y una mínima de 5 por cada pregunta. El juego consta de 250 preguntas diferentes, y su única pega es el hecho de que las preguntas son habladas, no aparecen escritas en ningún lado. Por fortuna, existe un botón que al activarlo nos repite la pregunta en cuestión cuantas veces sea necesario. Un interesante y divertido juego que pondrá a prueba sus conocimientos adquiridos a lo largo de su navegación por el programa, pues todas las preguntas están relacionadas con los premios que dan nombre al producto de Mindscape.

Después de lo visto, nos ha quedado una impresión bastante buena de los contenidos de *The Grammys*. La forma de presentación nos ha parecido original



Desde aquí contemplará los diferentes vídeos.

y muy sencilla, pues no es necesario siquiera mirar las instrucciones del programa para saber la forma en la que se maneja y ver lo que puede ofrecer. El empleo del ratón simplifica muchas cosas, pues basta con un solo clic para que active algo y pueda contemplar al instante lo solicitado. Para ello, además, *The Grammys* no requiere de una configuración de equipo demasiado potente para obtener un buen rendimiento, aunque bien es cierto que sólo a partir de un procesador 486 se puede disfrutar de esta maravilla de la programación de una forma total. Del resto de especificaciones, no hay ninguna especialmente destacable, pues más o menos se ajustan a lo establecido como estándar en estos momentos (salvo quizás el lector de CD-ROM, que debe ser de doble velocidad, aunque en uno de triple funciona mejor). Y eso que la calidad del programa es alta en todos los aspectos sin dejar ninguno. Las pantallas están realizadas con mucho detalle; los vídeos como antes comentábamos son de una calidad maravillosa; el control es sencillo y la documentación es buena, aunque aquí echamos en falta algún apartado específico para las biografías de los músicos, y no incluirlas, como han hecho, dentro la opción de Screening Room. Así, *The Grammys* es un producto altamente recomendable.

– Juan Antonio García



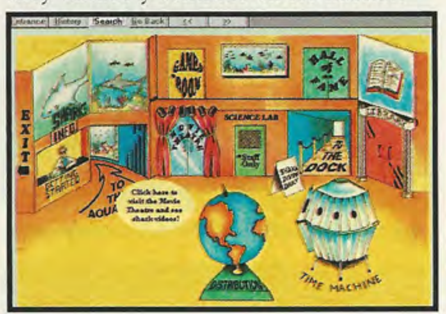
Criaturas del Océano

The World of Sharks

Windows • **Sea D Publishing**

Quienes estén interesados en la vida y en las criaturas del océano, tienen mucho que elegir últimamente. Durante el año pasado se comercializaron cantidad de CD-ROMs sobre este tema. Ahora, Sea D Publishing, tras su reciente lanzamiento de Fishes of the Caribbean (comentado en el número anterior), nos trae un buen producto, llamado *The World of Sharks.*

The World of Sharks es parecido a Fishes en cuanto a su sencilla presentación. Sus ilustraciones son muy buenas y bastante diferentes de la impecable fórmula gráfica del CD-ROM de Discovery Channel, pero la información de *Sharks* llega desde una perspectiva diferente. En lugar de ofrecer muchos datos generales desde un "archivo" tiburón, Sea D ofrece material muy variado y centrado en los habitats



Vaya al Hall de la Fama y descubra qué tiburón es el más raro, el más activo o el que tiene mejor oído.

tropicales y zonas de buceo locales. Los vídeos con narraciones son especialmente buenos.

Sin embargo, me gustaría que hubiera más imágenes: más vídeos, más fotografías y animaciones. El texto es interesante y descriptivo, pero con demasiada frecuencia, como en el Hall de la Fama, no hay dibujos ni imágenes que acompañen a la historia. Cuando se utilizan fotografías (y son bastante bonitas), no hay pies de foto, dejándonos a veces en la duda. La Habitación de Juegos, que incluye tres actividades (trivial, colorear y diseñar su propio tiburón) es entretenida y está bien diseñada.

Es obvio que Sea D, cuyos CD-ROMs han sido claramente producidos desde una perspectiva submarina, conoce su entorno. Para aquellos que estén interesados en la vida oceánica, y en especial para aquellos aficionados al buceo, *The World of Sharks* es un producto que vale la pena tener en su biblioteca CD-ROM.

– Anne L. Tucker



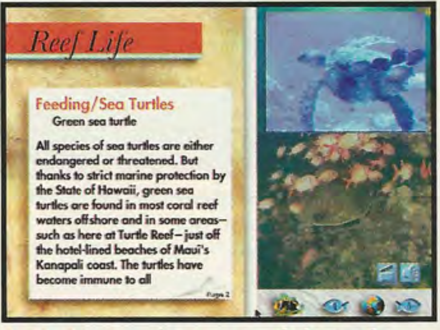
Fauna Marina

Ocean Life
Vol. 3: Hawaii
Vol. 4: The Great Barrier Reef

Windows/Mac • **Sumeria**

Los CD-ROMs Ocean Life de Sumeria son como el sueño de un amante de las especies marinas hecho realidad. Cada volumen de esta increíble serie describe la fauna de una zona determinada del océano Pacífico. El *Volumen 3* documenta la vida marina de las Islas Hawai, mientras que el *Volumen 4* está dedicado a la Gran Barrera de Coral de la costa oeste de Australia.

En el CD-ROM de Hawai encontrará información sobre 90 especies de peces y otros animales que viven en las aguas que rodean las islas principales. Cada especie aparece en fotografías y vídeos, llenas de color y bien iluminadas.



***Las tortugas marinas son una de las muchas especies que aparecen en* Ocean Life: Hawaii.**

Las imágenes muestran el comportamiento y habitat del animal en cuestión, dándole una sensación realista de cómo viven los animales.

El volumen *Great Barrier Reef,* compuesto por dos CD-ROMs, es una oferta excelente. Incluye más de 3 horas de vídeo, además de 250 especies de 40 familias. Los peces, las tortugas y rayas brillan en preciosos colores mientras avanzan a través de las cristalinas aguas de esta zona realmente salvaje del mundo. La banda sonora, de estilo ambiental, de Tony Hogger cuenta con la



***Este brillante y colorido pez le introduce en la vida marina de la* Gran Barrera de Coral.**

nota correcta perfecta para cualquier especie que esté observando.

Ocean Life contiene la mejor y mayor colección de imágenes submarinas disponibles en CD-ROM. La serie completa es obligatoria para todo el que esté interesado en este tema.

– Steven Anzovin



La Mejor Jugada

NFL's Greatest Plays

Windows/Mac • **Turner Interactive**

Todos los aficionados al fútbol americano tienen su jugada favorita. Y si les pidiera a 100 de ellos que hicieran una lista de sus 75 jugadas preferidas, lo más probable es que recibiera 100 listas diferentes. Turner Interactive añade su



Las imágenes de vídeo no son siempre de gran calidad, pero la posibilidad de ver el juego desde varios ángulos de cámara es atractiva.



Cada jugada va acompañada de información básica sobre los jugadores que hicieron que estallará la magia de la victoria.

granito de arena con *NFL's Greatest Plays*, una fuente de consulta bien diseñada que le lleva a través de los puntos claves de la historia del NFL.

Algunos aficionados pueden cuestionar la inclusión de ciertas jugadas, pero no hay duda que las más cruciales están aquí. Si abre la "Inmaculada Recepción" de Franco Harris, el programa iluminará inscripciones como "The Ice Bowl" (Super Bowl I), "The Drive" de John Elway y "The Catch" por Dwight Clark.

El vídeo es presentado en una pequeña ventana, pero la opción de zoom le permite ampliarlo a imagen completa, aunque poco definida. Los iconos apuntar-y-pulsar le permiten ejecutar varias funciones, como cambiar a otro ángulo de cámara o animación (siempre hay una alternativa con respecto al ángulo principal) o saltar a otra jugada. La característica de búsqueda le permite encontrar todas las jugadas, incluido un equipo específico o jugador. Además, los iconos adicionales ofrecen información sobre cada jugada, así como breves biografías sobre los dos o tres jugadores implicados en ella.

– Doug Brumley



Piel de Reptil

Zoo Guides: The World of Reptiles

Windows/Mac • **REMedia**

The World of Reptiles es un estudio muy bien organizado de estos fascinantes animales. El CD-ROM se divide en capítulos: Introducción, Ciclo Vital, Plano Corporal, Ecología y Grupos. Además, incluye información



Esta será la pantalla que verán primero muchos usuarios: las víboras y serpientes cascabel. Pulse sobre cualquiera de las 12 cajas y verá excelente fotografía de más especies.



Cuando nos encontramos de frente con una cobra, hay poco que hacer... Pero si echamos un vistazo a este CD-ROM, tal vez podamos encontrar alguna solución.

específica sobre distintos tipos de reptiles, es decir, tortugas de tierra y tortugas de mar, lagartijas, serpientes, cocodrilos, etc. Pulse una vez el ratón y aparecerá la lista de reptiles que incluye cada grupo. Todos los temas del CD-ROM son presentados a través de textos, vídeos o animación con narración, así como con fotografías llenas de color y muy detalladas.

Cada capítulo incluye un cuestionario que le dirá inmediatamente si lo que ha respondido es correcto o incorrecto. Hay un índice muy útil para los examinadores, y también se dan los nombres comunes y científicos de cada animal.

The World of Reptils es otro buen producto de REMedia. Me gusta especialmente el planteamiento de la serie Zoo Guides, porque cada CD-ROM se centra en un solo grupo de animales. Mientras que otros CD-ROMs dedicados a la vida animal suelen ofrecer demasiado sobre demasiadas especies, el relativamente estrecho enfoque sobre los reptiles que aparece en este CD-ROM lo convierte en un producto más uniforme y manejable. Mi única queja es que el texto resulta difícil de leer.

– Jeff Robinson



En Territorio Americano

U.S. Geography

Windows/DOS/Mac • **ZCI Publishing**

Más de una vez se habrá preguntado..., ¿necesito un *kit* de consulta de geografía que ocupe más sitio en mis estanterías, que un atlas de carreteras, un libro de geografía y un globo terráqueo? Quizá..., siempre y cuando contenga datos censales, una breve enciclopedia de la historia de los EE.UU., y un índice que vaya desde los estudios sociales a la astronomía.



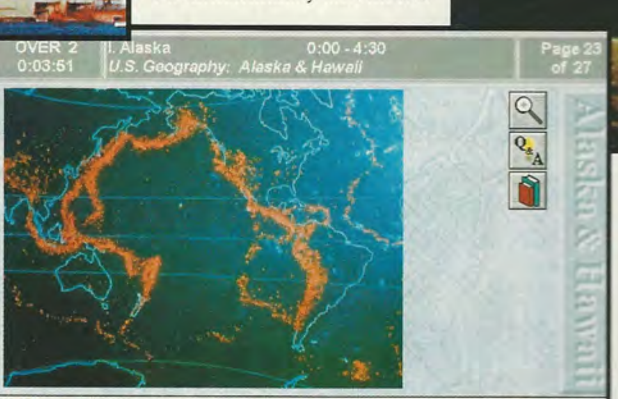
Cada disco contiene cientos de fotografías de ciudades, sus lugares más destacados y paisajes de cada región.

U.S. Geography es uno de los títulos de la serie PowerCD de ZCI, caracterizada por enormes grupos de CD-ROMs de consulta y educativos sobre todo tipo de temas, desde historia del arte, música y literatura, a una enciclopedia de sellos postales. *U.S. Geography* incluye ocho CD-ROMs, cada uno de ellos dedicado a una región diferente: el Noreste, el Sureste, el Medio Oeste, las Montañas Rocosas, el Suroeste, el Oeste, Alaska y Hawai, así como un disco dedicado exclusivamente a las tierras y gentes de los EE.UU.

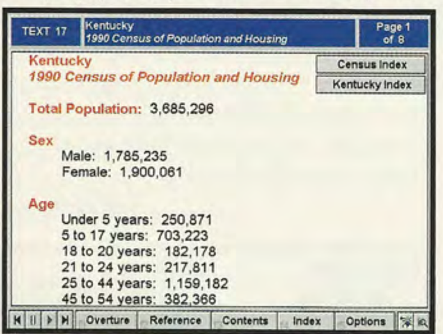
Cada CD-ROM empieza con un vídeo de 25 a 35 minutos sobre cada una de las regiones, además de diapositivas de cientos de ciudades, lugares destacados y paisajes. Puede acceder individualmente a las fotografías; están bien documentadas y son fáciles de pasar. Hay también un índice para cada CD-ROM, así como una enciclopedia con 15.000 entradas. Cientos de preguntas ayudan a los usuarios a retener la información que aparece en el vídeo, y puede imprimir cualquier texto.

Aunque U.S. Geography va dirigido a edades entre 8 a 25 años, ofrece una visión bastante superficial de las regiones en cuestión y probablemente será de mayor utilidad entre alumnos de 8 a 12 años, para sus trabajos escolares. Hay cantidad de información, desde datos sobre la población a tratados del terreno, pero no siempre existe el soporte contextual necesario para entender lo que dice el texto. ZCI afirma

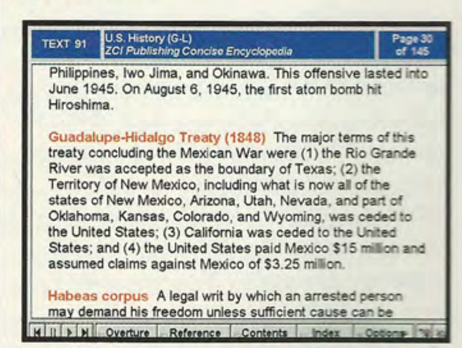
El disco "La Tierra y sus Gentes" empieza con una impresionante vista del planeta.



Para explicar mejor la intensa actividad volcánica de Alaska, la información se da desde el "Anillo de Fuego" del mundo.



Puede acceder a datos sobre la población, ingresos y zonas residenciales pasando a través de los datos censales de los estados.



Philippines, Iwo Jima, and Okinawa. This offensive lasted into June 1945. On August 6, 1945, the first atom bomb hit Hiroshima.

Guadalupe-Hidalgo Treaty (1848) The major terms of this treaty concluding the Mexican War were (1) the Rio Grande River was accepted as the boundary of Texas; (2) the Territory of New Mexico, including what is now all of the states of New Mexico, Arizona, Utah, Nevada, and part of Oklahoma, Kansas, Colorado, and Wyoming, was ceded to the United States; (3) California was ceded to the United States; and (4) the United States paid Mexico $15 million and assumed claims against Mexico of $3.25 million.

Habeas corpus A legal writ by which an arrested person may demand his freedom unless sufficient cause can be

La enciclopedia general de 15.000 entradas le da más información sobre hechos tratados de pasada en los discos individuales.



Cada CD-ROM cuenta con un cuestionario sobre el tema para comprobar que los usuarios están atentos. La prueba puede ser impresa.

que cada CD-ROM y región trata seis temas principales: características del lugar; asentamientos humanos; viajes; comercio; tránsito; y características regionales. Dentro de este encuadre de trabajo, *U.S. Geography* trata algunos temas vitales de cada región en particular.

Es decir, descubrirá la importancia de la historia colonial en los asentamientos de la zona Noreste de los EE.UU., cómo la Fiebre del Oro llevó a una expansión hacia el Oeste, por qué los pantanos y los embalses permitieron que



Las cifras de precipitaciones aparecen en los datos sobre el clima, la industria y la población.



Las Guerras Indias se debieron en gran parte a la geografía de las Llanuras y a la expansión hacia el Oeste, por eso se incluyen las fechas y lugares de las batallas principales.

las Montañas Rocosas fueran pobladas y la conexión entre la Revolución Industrial y el Medio Oeste. La geología está bien tratada en discusiones sobre la formación de las regiones y también resulta interesante la información dada sobre el clima. Pero es importante tener en cuenta que la narración y textos de estos conceptos implican cierto nivel de conocimientos.

El CD-ROM "La Tierra y sus Gentes" tiene problemas al intentar abarcar la geología, historia y filosofía de todo el país, lo que por si solo supondría un juego de ocho CD-ROMs. En una lección de geografía no se suele hablar sobre la independencia y la colonización, y por eso este CD-ROM acaba convirtiéndose en un resumen pobre, pero, de nuevo, apropiado para una audiencia escolar de 8 a 12 años.

U.S. Geography le enseñará los 50 estados y algo sobre sus relaciones. También ofrece datos sobre historia, educación cívica, clima, geología, así como otros temas. Es útil como material suplementario para un programa escolar de geografía ya existente, y valioso para personas de todas las edades que desean conocer algo más que las flores y capitales de cada estado.

– Leslie Mizell



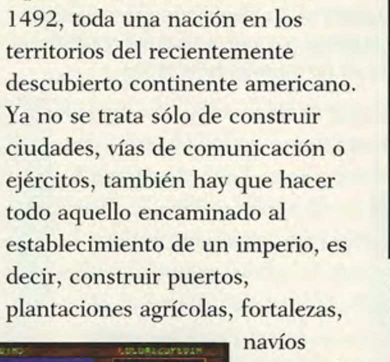
Un Mundo Por Descubrir

Colonization

DOS · **Microprose**

En la caja de este sensacional e inmenso programa podemos leer: "Sid Meier´s *Colonization.* Construye un nuevo mundo. Microprose", un titular que resume la esencia de este excepcional juego de estrategia. Por una parte, el nombre del diseñador y de Microprose son una doble muestra de su enorme calidad, pues el primero es autor de títulos como *Railroad Tycoon, Civilization o F-19 Stealth Fighter* que le han dado un enorme prestigio y del segundo no vamos a descubrir ahora que es la compañía número uno en el mundo de la estrategia y la simulación. Y el título también contiene lo que va a ser el objetivo del valiente que se enfrente a él, construir un nuevo mundo.

Hasta ahora los aficionados al apasionante género de la estrategia han creado metrópolis en la saga *Sim City*, ferrocarriles en *Railroad Tycoon*, reinos medievales en *Warcraft* o futuristas en *Dune II*, pero ahora su admirado Sid Meier les propone el reto definitivo, el sumun de su carrera creativa: crear, a partir de la histórica fecha de 1492, toda una nación en los territorios del recientemente descubierto continente americano. Ya no se trata sólo de construir ciudades, vías de comunicación o ejércitos, también hay que hacer todo aquello encaminado al establecimiento de un imperio, es decir, construir puertos, plantaciones agrícolas, fortalezas, navíos comerciales y de batalla, establecer rutas comerciales, tratados de paz o de guerra (en cuyo caso hay que ser también un buen estratega militar) y todo ese sinfín de acciones que los grandes colonizadores de la historia como Cristóbal Colon, Hernán Cortes, Magallanes o Cabeza de Vaca tuvieron que llevar a cabo para que América sea lo que es hoy en día.



En el mapa de juego aparecen las ciudades que componen el Nuevo Mundo.

Nada más empezar hay que elegir entre tres opciones de juego que permiten que sea el ordenador el que genere aleatoriamente una América que debe primero descubrir y luego colonizar, un continente acorde con el mapa geográfico actual, o la opción más atractiva, en la que es el propio usuario el que elige los parámetros que luego van a condicionar el desarrollo del juego: la masa de la tierra, el tipo de territorio, el clima y la temperatura. El objetivo del jugador es crear una nación que finalmente sea lo suficientemente poderosa como para declarar la revolución que la lleve a la independencia del país colonizador (podemos elegir entre Inglaterra, Francia, España y Holanda) y establecer así su soberanía nacional. La fecha límite para lograr la independencia es el año 1800, momento en el cual se da por terminada la partida. Lógicamente, para lograr vencer en la guerra definitiva contra la potencia europea es preciso haber alcanzado unos niveles de población, agricultura, economía, transportes y poder militar más que considerables, algo a lo que sólo podrán acceder los más expertos en las lides de la estrategia.



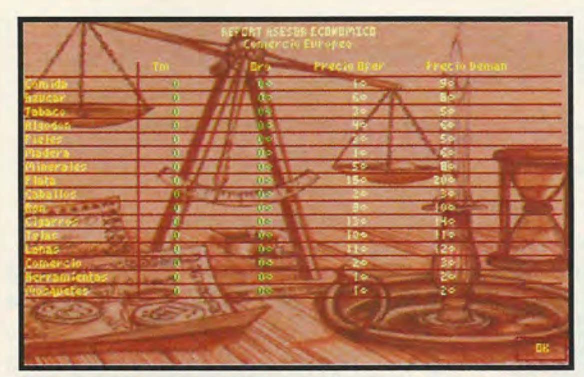
Cada vez que el programa quiera confirmar alguna acción que vayamos a realizar, nos mostrará esta imagen.

Aunque, por supuesto, esto no quiere decir que Colonization esté vedado para los que quieran iniciarse en este maravilloso género pues además de que tanto las instrucciones como los textos del programa han sido traducidos al español, el manual es un prodigio de información, todo el interfaz de manejo se basa en el ratón, y el primer nivel de dificultad, de los cinco que



El anuncio de nuevas tierras es un hecho esperanzador.

En esta hoja de navegación recibimos información de todo lo que tenemos en nuestros barcos.


En la pantalla vemos la información económica, u hoja de precios, de los productos con los que comerciamos.



La primera vez que vemos a un indígena del Nuevo Mundo, asistiremos a esta representación.

hay, es sumamente fácil. La dificultad abarca, pues, desde el de los novatos a un nivel tan difícil en el que estamos seguros que ni el propio Sid Meier podría triunfar.

Colonization se juega por el sistema de turnos. Las demás potencias colonizadoras y los propios nativos tienen su turno. El intervalo de tiempo de cada turno es de medio año. En cada turno, y mirando el territorio sobre el que deseamos actuar en la vista cenital que nos ofrece la ventana de acción, podemos realizar un número tal de acciones que necesitaríamos media revista para enumerarlas a todas. Hay que mover a los colonos, los barcos, los vagones, y ordenar las acciones a realizar: construir, comerciar, atacar o defenderse, etc. Para que se hagan una idea de la variedad de acciones, les diremos que hay unos ochenta iconos diferentes entre personajes, construcciones y barcos. Por suerte, hay una tarjeta de referencia en la que aparecen todos, con sus funciones y lugar donde deben ser establecidos. Muy esquemáticamente, se puede decir que lo primero que hay que hacer es explorar hasta contactar con los aborígenes, que normalmente ofrecen su amistad. A partir de aquí el objetivo primordial es la obtención de oro, la auténtica sangre del programa, pues con el se pueden reclutar nuevos colonos, construir edificaciones tanto militares como civiles (muelles, almacenes, iglesias, escuelas y universidades en las que adiestrar a los personajes, tiendas, factorías, y un larguísimo etcétera), plantaciones y cientos de cosas más que, como antes decíamos, están perfectamente explicadas en un manual de cerca de cien páginas. Por su fidelidad a la realidad (no es nada sencillo construir un imperio), la enormidad de este programa es sencillamente increíble por lo que paciencia, tiempo, y muchas ganas van a ser necesarias para alcanzar un hito digno de pasar a la historia.


La información de nuestra ciudad es muy completa.

Así pues, se puede afirmar que Colonization es el mayor y mejor juego de estrategia aparecido hasta ahora, y si los aspectos que tienen que ver con el desarrollo del programa son tan extensos como brillantes, los apartados técnicos destacan por su calidad. Los gráficos, aunque a primera vista puedan parecer demasiado sencillos, son los mas adecuados para un programa de este estilo y los iconos, además de ser perfectamente diferenciables gracias a la opción de zoom, poseen un diseño bastante atractivo. En cuanto al sonido, nos ha sorprendido la cantidad y calidad de efectos de sonido que incorpora el programa, así como lo adecuado de la música de la época que nos acompaña durante la acción (aunque como hay que pensar bastante, puede llegar a distraer nuestra atención y es posible desconectarla). Poco más podemos decir de este Colonization, sólo que nos hubiera gustado disponer de más páginas para detallarles todo lo que es posible hacer en él.

– Anselmo Trejo



Nuestro asesor económico nos indicará todos los cambios de los precios de los productos con los que comerciamos.


La sala está vacía, pero a lo largo del juego se llenará de nuestros representantes en el Congreso Continental.

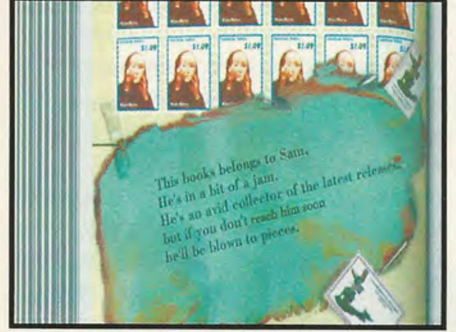


Gritos y Sudor

Blown Away

Windows • **MGM**

En *Blown Away* hay más gritos y sudor que en un barracón de marines obesos. El mejor amigo de Jimmy Dove, un colega del Escuadrón de Explosivos de la Policía de Boston, chilla mientras



Justus puede ser un experto en bombas, pero su poesía es aún más mortal.

espera ser volado en pedazos. Su novia, grita y suda mientras pasa por una hazaña parecida. Hasta un vagabundo grita y suda cuando Dove se niega a comprarle un periódico. El único personaje de todo el juego que no grita es Justus, loco de atar por las bombas.



Justus ha instalado esta máquina de póker en el salón de Dove. Alinee las columnas y Justus dará pistas a Dove sobre el paradero de sus amigos.



Justus ha reordenado el salón de Dove, escondiendo pistas y trampas entre el mobiliario.

En *Blown Away*, además de gente sudorosa y gritona hay muchas bombas. Las primeras bombas explotarán o desaparecerán mientras Dove intenta rescatar a tres amigos suyos secuestrados por Justus. Dove no resultará herido si las primeras trampas de Justus estallan, pero éstas dejarán hechos añicos a sus buenos amigos. Tras rescatarlos, Dove tendrá que salvar a su hija de las garras de Justus.

El primer puzzle es una simple prueba de matemáticas: cada fila debe sumar 15.

Puede que resulte extraño decirlo, pero *Blown Away* se parece mucho a *7th Guest*, sólo que está creando fantasmas en lugar de cazándolos. Avanza a través de escenas realistas, buscando pistas y resolviendo puzzles. En *Blown Away*, estos puzzles aparecen en forma de aparatos explosivos; en *7th Guest*, los puzzles fueron inteligentemente disfrazados para que se parecieran a puzzles.

En general, *Blown Away* es una pieza de excelente software. Los puzzles son divertidos y desafiantes porque están conectados a bombas y muchos de ellos tienen un límite de tiempo, creando mucha más tensión que los de *Myst o 7th Guest*. Visualmente, es una gozada. *Blown Away* utiliza mucho el vídeo de pantalla completa, cuenta con numerosos y atractivos escenarios, así como bonitos puzzles. Como en *7th Guest*, algunos puzzles son un poco artificiales. Uno de ellos requiere que memorice 19 notas de un xilofón... El elemento más molesto del juego es la poesía de aficionado de Justus. Pero el único problema serio con este juego es su malvada premisa: solucione los puzzles o sus seres amados se irán al otro barrio. La mayoría de los sudorosos personajes que gritan están atados y llenos de dinamita. Es evidente que esto añade tensión, pero ver a gente



Si falla en salvar a sus amigos, sus retratos serán tapados.

rogar por sus vidas no me puso de muy buen humor para jugar. Esa violencia, junto con los puzzles de alta presión y alta velocidad, hacen que *Blown Away* parezca un poco malvado. Por otro lado, los puzzles son un desafío creativo y los gráficos son excelentes. Para todos, menos los más impresionables, Blown Away es una diversión super entretenida.

– Steven L. Kent



Para salvar al consejero de Dove, tendrá que acertar la secuencia de notas que toca Justus.



Tiempos Gloriosos

Out of the Sun

Mac • **Domark**

Seguro que añora los gloriosos días de la aviación de la II Guerra Mundial, cuando los aviones se reparaban con saliva y alambres, cuando los pilotos volaban casi con los ojos cerrados... *Out of the Sun* le permitirá volar en sus aviones, aunque no pueda revivir sus hazañas. Este simulador de vuelo de la II Guerra Mundial le lleva a tres batallas claves de la guerra: la Batalla de Midway, la batalla de portaaviones que marcó el momento crucial de la guerra en el Pacífico; la Batalla de Kursk, donde los ejércitos de Wehrmacht y el Ejército Rojo lucharon en la mayor concentración de carros de combate de la guerra; y la Operación Overlord, la invasión del Día D. Puede volar para los aliados o para el otro bando, ganar experiencia con 15 aviones (entre los que se encuentran cazas tan legendarios como el ME-109, el Zero, el Stormovik y el Mustang), o elegir bombarderos como el Junkers JU-188 y el japonés Betty. En mi opinión, los más desafiantes son los bombarderos en picado, el Stuka, el Dauntless y el Val. Descender en picado contra un carro de combate o portaaviones desde 1.800 metros de altura, y lanzar sus bombas a pocos metros del suelo, es una experiencia que pone los pelos de punta.

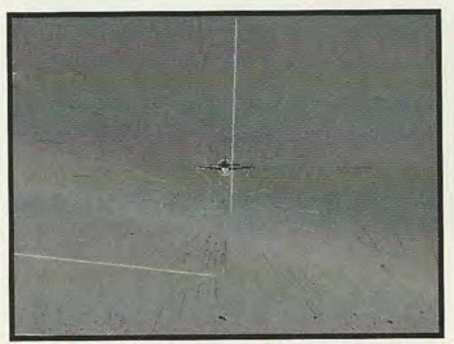
Simuladores de vuelo de la II Guerra Mundial hay muchos, pero *Out of the Sun* es algo especial, si tiene un PowerMac, por supuesto. Con el chip del PowerPC al mando, cabría esperar que la precisión aerodinámica del juego y su capacidad de respuesta fueran soberbias, y lo son. Experimentará lo difíciles que eran de pilotar esos anticuados aviones, más difíciles en muchos aspectos que un F-16. Le recomendamos que utilice un buen joystick. Detrás de sus complejos escenarios, con miles de blindados o buques de guerra abajo y hordas de cazas enemigos encima, moviéndose de forma aleatoria, hay millones de operaciones matemáticas que sólo un PowerPC puede manejar con soltura. En cuanto a la sensación y velocidad, este juego es decididamente un paso adelante con respecto al primer lanzamiento de Domark para el PowerMac, *Flying Nightmares*.

Puede pilotar los aviones que lucharon sobre el Frente Oriental, o buscar una presa en los campos de Normandía y Midway.

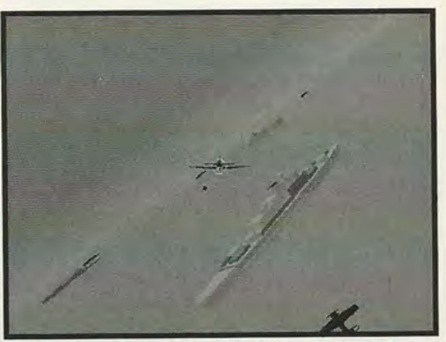
Una pequeña decepción son los gráficos de 256 colores en escalas de grises. El juego ofrece una resolución de 1024 x 768, y la velocidad de imágenes es tan alta como la que vería en cualquier otro ordenador; acercarse a una fuerza de portaaviones es especialmente impresionante, pero el nivel de detalle de los aviones, de los buques de guerra y del terreno en general, aunque perfectamente respetable para un simulador de vuelo moderno, es más burdo de lo que a mí me gustaría. Ahora que Domark ha dado a los usuarios de PowerMac una auténtica sensación de vuelo, ha llegado el momento de pasar al siguiente nivel y darles un simulador con imágenes realistas, así como con buena capacidad de respuesta.



La maniobrabilidad del Rei-Sen Zero es una ventaja en los ataques a baja altura. ¡Alcance a los aliados antes de que hundan sus portaaviones!



En la Batalla de Kursk, los disparos cruzados de más de 3.000 blindados pueden derribar su Stuka.



Midway fue la batalla más importante de la Guerra del Pacífico.

Pero no se pierda la guerra mientras espera más polígonos. Póngase el casco de cuero, compruebe el timón y despegue. El enemigo le espera.

– Steven Anzovin



Artista Infernal

Hell Cab

Windows • **Time Warner**

H*ell Cab* es la obra de Pepe Moreno, un diseñador español, como su nombre parece señalar, pero afincado en los Estados Unidos. Pionero en la creación de imágenes informáticas de la mano de ordenadores Macintosh, su fama se acrecentó aún más tras la publicación de *Digital Justice* en 1990, una aventura de Batman publicada por DC Comics y creada enteramente en un ordenador.

Con estos antecedentes, Pepe Moreno nos presenta una inquietante aventura para ordenadores personales en la que la originalidad, el arte y las sorpresas nos acechan a cada vuelta de CD-ROM.

El juego comienza en el aeropuerto de Nueva York. Usted acaba de llegar a la gran manzana y busca un taxi para conocer un poco más los rincones de la monstruosa ciudad americana. Como si le hubieran leído el pensamiento, un extraño taxista aparece ante usted, dispuesto a ofrecerle sus servicios. Pero antes hay que sacar dinero de un cajero automático del aeropuerto. Esta primera operación sirve para que el jugador acceda a un menú en el que obtendrá información sobre el manejo del juego y cómo coger y utilizar objetos, gracias a un texto-guía situado en la parte superior de la pantalla. Después de saber que tenemos una bolsa donde guardamos todo el inventario y sorprendernos ante la presencia de un "medidor de alma" en



El taxi infernal le llevará a tiempos jurásicos.

forma de taxímetro en otra parte de la pantalla, obtenemos nuestros dólares de la máquina y nos introducimos en el siniestro taxi.

El siniestro taxista le invitará a recorrer Nueva York y visitar sus lugares turísticos más interesantes. Pero la cosa se pone fea cuando llega la hora de pagar y usted no dispone de dinero suficiente (dependiendo de la cantidad obtenida en el cajero). En ese momento, el taxista le propondrá un sorprendente trato: usted puede firmar una especie de contrato por el que se compromete a ceder su alma a



De repente, se verá inmerso en la época prehistórica.

cambio del fabuloso "tour" del que será protagonista.

Si el argumento le parece extraño, espere a conocer los lugares que visitará a bordo del típico taxi amarillo. El viaje comienza por una visita al Empire State Building, una de las maravillas del mundo. Allí usted puede recorrer a su antojo las diversas salas, además de contactar con otros personajes no menos siniestros. De vuelta al taxi, el recorrido continúa, pero tendrá que verlo para creerlo, ya que de repente usted se encontrará viajando en el tiempo, recorriendo las calles del imperio romano, deambulando inquieto por escenarios de la primera guerra mundial e, incluso, se verá inmerso en los paisajes jurásicos de hace más de 160 millones de años. Y el taxi siempre estará allí,



***Las decisiones son muy importantes en* Hell Cab.**

desafiando su autocontrol. Y entonces entenderá la presencia del taxímetro que mide su alma. Ésta decrecerá a medida que los increíbles acontecimientos hacen mella en su espíritu.

Como habrá podido comprobar, *Hell Cab* no tiene nada que ver con los juegos en CD-ROM a los que estamos acostumbrados. La pesadilla ideada por Pepe Moreno cobra vida alrededor de unos gráficos realmente originales poblados por personajes dignos de cualquier película de David Lynch. El manejo de la aventura no es menos curioso, ya que todas las acciones se llevan a cabo por medio de decisiones, que además nunca sabremos si han sido las acertadas en cada momento, con lo que la angustia y la inquietud se apoderarán de usted a cada paso. El jugo permite salvar partidas, pero de una forma también bastante inusitada, porque deberemos rellenar un fichero de texto que es el que servirá como referencia para futuras partidas.

Hell Cab me ha sorprendido. Como seguramente le sorprenderá a usted. Es original, artístico, inquietante, sorprendente, inusual, en definitiva. Sólo le voy a poner una pega: todas las voces digitalizadas que conforman los diálogos del programa, imprescindibles para seguir el argumento, están en inglés. No nos cansaremos de repetirlo: queremos programas traducidos al castellano, señor Pepe Moreno-nacido-en-España.

– Fco. Javier Rodríguez



Competición de Aficionados

Internacional Tennis Open

DOS • **Pathé**

En los aspectos visuales y auditivos, estamos ante el mejor simulador de tenis de la historia, pues se han aprovechado las posibilidades del CD para digitalizar tanto los sprites de los jugadores como las voces del público, las del árbitro, las de los jueces de línea, y todos esos sonidos que el tradicional y respetuoso silencio del público nos



Subimos a la red para sentenciar con una bolea.

permite oír durante la disputa de un punto; el bote de la pelota, los raquetazos e, incluso, los gemidos de esfuerzo de los jugadores. Además, hay una tan interesante como acertada novedad, los comentarios de un locutor deportivo de sobra conocido por todos, Matias Prats, que hace algunos años era el encargado de las retransmisiones de tenis, y nos obsequia con más de 1.000 comentarios distintos que van desde la presentación del torneo y los rivales a los que nos vamos a enfrentar, a expresiones que coinciden con las incidencias del juego, del estilo de "menuda volea", "un passing shot trazado con tiralíneas"... Las pistas también parecen haber sido digitalizadas y luego retocadas en cuanto a color y contraste, pues su fidelidad a las originales es, como pueden ver en las fotografías, impresionante. En resumen, que en cuanto a gráficos y sonido, se ha alcanzado un nivel de realismo nunca visto hasta ahora en un simulador de tenis.

Entonces, ¿por qué no le hemos otorgado más puntos en el global? Porque, aunque no es en ningún caso un mal programa , se queda sólo a un nivel intermedio debido a una serie de fallos que le restan muchos puntos de lo más importante en todo simulador –máxime si es, como en este caso, deportivo–, el realismo, que si bien logra un nivel aceptable, puede que no llegue a convencer del todo a los grandes aficionados de este deporte. En primer lugar hay que destacar que en ya en un PC 486 DX a 33 Mhz el movimiento es algo rápido, lo que resta espectacularidad a la ejecución de los golpes, que se producen de manera tan fugaz que a penas percibimos una de las cosas más bonitas del tenis: el movimiento de la raqueta. Así mismo, la animación de los jugadores carece de realismo, pues no se parecen en nada a los jugadores de tenis de verdad, que estiran el cuerpo para llegar a bolas difíciles, y que son un prodigio de movilidad y elasticidad, ya que son rígidos –nunca se arquean lo más mínimo–, torpes y se desplazan por la pista más que corriendo, deslizándose. Es decir, se asemejan más a un palo tieso que a jugadores de tenis, a pesar de que la digitalización de los sprites podía haber permitido un mejor desarrollo en este aspecto. Por otra parte, algunos golpes tan sencillos y efectivos en la realidad cuando el rival accede a la red como el globo o el passing shot son excesivamente difíciles de realizar, y sin embargo el saque y volea es tan sencillo que el truco para llegar a ser número uno en poco



El entrenamiento exige máxima concentración.



Los participantes tienen su ficha correspondiente.

tiempo es sacar el primer servicio sobre la línea exterior del área de saque y subir a volear al lado contrario. Además, no hay variedad en cuanto al estilo de los golpes: todos los jugadores los ejecutan de la misma forma, no existe el cada vez más habitual revés a dos manos ni los golpes defensivos cortados. Si no fuera por que el nombre aparece en el marcador, no sabríamos contra que tenista estamos jugando. También hemos echado en falta la siempre espectacular y útil –permite aprender de los errores– opción de repetición del último punto. Por último, hay que destacar que aunque podemos elegir la nacionalidad de nuestro jugador, no tenemos la posibilidad de modificar su nombre, siempre jugaremos como un tal Victor Player, con lo que no terminamos de meternos en la competición porque, además –y aunque era lógico que inicialmente fueran ficticios– tampoco se pueden alterar los nombres de los demás tenistas para introducir los reales y así ganar en realismo. La competición se hace demasiado corta, pues sólo podemos participar en el Open USA, Wimblendon y Roland Garros –incomprensiblemente se han olvidado del cuarto Grand Slam, el Open de Australia– y entramos a partir de la ronda de cuartos de final. En resumen, este simulador de tenis puede resultar medianamente entretenido, pero no por el tiempo suficiente para compensar la inversión realizada, y sólo para los que, además de ser amantes del tenis, no sean demasiado exigentes a la hora de pedir realismo.

– Anselmo Trejo



Técnica Elipsoidal

Ecstatica

DOS • **Psygnosis**

Ecstatica es una intrigante mezcla de acción, puzzles e historias, de la que se enamorarán la mayoría de los jugadores en cuanto empiecen a controlar al héroe, hombre o mujer, y empiecen a explorar el fantástico mundo del juego.

La historia que lleva a la acción es breve y atractiva. Emplazado en el Norte de Europa, a finales del primer milenio, el juego le pone en el papel de un viajero que entra en el pueblo de Tirich en busca de alojamiento por una noche. A primera vista, el pueblo parece deshabitado, pero a medida que entre en sus diversos edificios, se irá dando cuenta que alguien ha soltado una horda de demonios por el pueblo, y que la mayoría de los habitantes han sido aniquilados o han huido. Si quiere tener alguna esperanza de salir con vida de Tirich, tendrá que buscar alguna forma de devolver a los monstruos al lugar de donde proceden.



Cuando entre en el pueblo de Tirich, esta criatura-gorila le machacará antes de colgarle y guardarle en un lugar seguro. Se librará de la soga una vez, pero la segunda vez la bestia terminará la tarea que empezó.



Los habitantes de Tirich dan pena, pero lo único que puede hacer por ellos es vengar sus muertes.

Puede destruir a muchos enemigos en combate, con o sin armas. Sin embargo, para derrotar al líder de esta horda de demonios, deberá localizar en primer lugar el diario de la hechicera responsable de la presencia de los demonios. ¡Ah! y además hay un par de libros de hechizos que son cruciales para tener éxito. Sin la información que estos libros contienen, ni siquiera tendrá la oportunidad de enfrentarse, cara a cara, con el gran malo, el demonio mismo en persona.

Ecstatica utiliza "tecnología elipsoidal" para crear los personajes y sus animaciones, y si es utilizado con un ordenador adecuado, un 486DX, a 33Mhz o superior, con 8 MB de RAM, el efecto es simplemente asombroso. Aunque los gráficos de *Ecstatica* se puedan parecer a los de *Relentless*, el punto de vista oblicuo y distante de ese juego hacía que los personajes parecieran más bien pequeños muñecos que seres reales. Aunque los personajes de *Ecstatica* no pueden ser confundidos con seres vivos reales, sus movimientos son tan convincentes que olvidará con mucho gusto su incredulidad y entrará en la ilusión. Los escenarios de fondo, en especial las mazmorras que tendrá que explorar, le quitarán el aliento y más si tiene en cuenta su resolución (320x200x256).

Controla a su personaje desde una perspectiva en tercera persona, que cambia automáticamente mientras avanza a través de los diversos lugares del juego. Esta técnica, vista por primera vez en el clásico *Alone in the Dark*, tiene como objetivo crear una sensación cinemática, de múltiples cámaras filmando la acción, y la mayor parte del tiempo funciona muy bien. Sin embargo, en algunos lugares, la vista parece cambiar con demasiada rapidez, haciendo que la



Esta flautista le llevará a un sueño mortal sino escapa de su canción de sirena. Podría correr y alejarse, pero lo más probable es que en este momento esté ya tan histérico, que la fulmine ahí mismo.



Este palo de escoba tan útil es esencial para explorar el castillo.



A no ser que se encuentre con cuatro o cinco a la vez, estos pequeños demonios apenas le traerán problemas.



La "tecnología elipsoidal" de **Ecstatica** *da a los personajes un raro aspecto, pero sus movimientos son asombrosamente reales.*



Finalmente, ha descubierto el origen de la tristeza de Tirich. Resulta un poco decepcionante que los asombrosos gráficos del juego se queden cortos aquí; ese demonio se parece muy poco al Príncipe de la Oscuridad.

navegación sea más difícil de lo necesario.

El control de los personajes se realiza a través del teclado numérico y de las teclas de función.La velocidad de movimiento es controlada a través de las teclas de función. Las teclas de acción son muy lógicas: las teclas 8 y 2 son utilizadas para moverse hacia delante y atrás; las teclas 7 y 9 para ataques a izquierda y derecha; las teclas 1 y 3 para recoger objetos, etc.

Este sistema es fácil de aprender pero tiene también un par de fallos. En primer lugar, sólo puede avanzar hacia delante o hacia atrás, es decir que no puede cambiar de dirección mientras se está moviendo. Estaría bien poder pulsar dos teclas simultáneamente para recorrer un largo y tortuoso camino. Y si por error pulsa la tecla "recoger" durante el combate, su personaje podría entrar en un patrón repetitivo de recoger un objeto, dejarlo, recogerlo, dejarlo, etc.

Pero *Ecstatica* es tan atractivo que aprenderá rápidamente a utilizar su interfaz mientras intenta desvelar el misterio que asola Tirich y el terror que lo habita. Pero, un aviso, Ecstatica tiene mucha violencia, algunas referencias sexuales, dibujos de desnudos y, créalo o no, una extraña obsesión con orinar. Bueno, aunque, pensándolo bien, *Ecstatica* ha sido diseñado en el Reino Unido, donde el humor "de cuarto del baño" se considera totalmente apropiado para la televisión.

– Stephen Poole



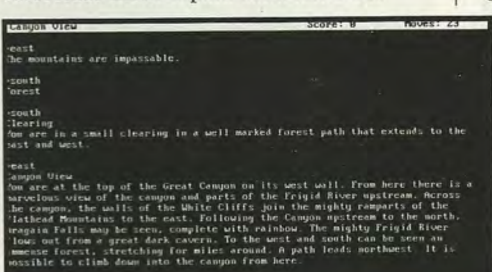
Juegos Antiguos

The Zork Anthology

Windows/DOS/Mac • **Activision**

Viaje con nosotros, si quiere, hasta los remotos tiempos del juego, cuando los hombres eran hombres, las mujeres eran mujeres, y las aventuras gráficas se llamaban tebeos. El juego innovador dependía más de su trama escrita que de sus asombrosos gráficos, porque era difícil sino imposible sorprender con un monitor monocromo. En la cumbre de esos juegos estaban los innovadores, desafiantes, divertidos, y a veces, picarescos juegos de la compañía Infocom. Con títulos como Leather *Goddesses of Phobos*, sabrá perfectamente de quien hablamos.

Quizá el juego que mejor representó el estilo de Infocom fue *Zork I* y sus cuatro continuaciones. Pues bueno..., han vuelto..., y en CD-ROM para colmo, con *The Zork Anthology*. ¡Sí, señor!, otra generación de jugadores pueden experimentar las delicias de unir sus retorcidas mentes para solucionar sus



Pintar imágenes con palabras es un arte perdido, pero algo que merece la pena volver a visitar.

exasperantes y difíciles puzzles, mientras crea todo tipo de imágenes en su cabeza. Con *Zork* tiene una pantalla de texto y nada más. Si sus habilidades de tecleo no son muy buenas, puede acabar siendo bastante frustrante, pero sino, descubrirá o redescubrirá una faceta del juego que hasta cierto punto ha desaparecido en los programas de hoy en día: la imaginación.

La idea es simple. En cada juego, será llevado a un lugar del que apenas tiene una descripción de lo que le rodea. Tecleando sus órdenes, explorará, recogerá cosas y las utilizará; escuchará a otros personajes, y poco a poco desvelará los misterios de cada juego. Cómo avanzar y cuál es su objetivo es algo que deberá descubrir por sí solo. Este sistema de juego puede ser una novedad para muchos jugadores porque la mayoría de los juegos de hoy en día dan pistas de la trama antes de empezar. Aquí no.

Resulta un poco iró-nico utilizar la avanzada tecnología de un ordenador y de un CD-ROM para jugar con programas ya anticuados antes de que fueran convertidos al CD-ROM. Nuestro consejo: déjese llevar, todo forma parte de la encantadora mística de *Zork*.

– Gary Meredith



El Deporte Favorito

ESPN Baseball Tonight

DOS • **Sony Imagesoft**

Sin muchas probabilidades a la vista de que termine la huelga de béisbol, aquellos seguidores que no hayan dado aún la espalda al deporte favorito de América encontrarán en el CD-ROM de *ESPN Baseball Tonight* el refrescante sabor del deporte que añoran.

Hacer sustituciones en la alineación de jugadores es tan sencillo como colocar el nombre del jugador de reemplazo sobre el nombre del jugador que va a ser reemplazado.



Chris Berman abre el programa con un mensaje de bienvenida y un comentario sobre el partido que va a empezar.

La introducción de *ESPN Baseball Tonight* le da la bienvenida. Chris Berman y Dan Patrick son los encargados de añadir sus comentarios personales a las distintas acciones del juego. El juego es visualmente impresionante, y los gráficos y vídeos digitalizados son poco atractivos, pero están animados de una forma muy realista.

Los jugadores de los 28 equipos principales de liga han cruzado las barricadas de los piquetes y están dispuestos a ocupar las réplicas de los campos. La Liga Principal de Béisbol presenta los logos oficiales de los distintos equipos al estilo ESPN. Los modos de juego van desde un solo partido de exhibición a una temporada completa de 162 partidos, con varios puntos entre medias. Hay una pantalla de configuración para cada equipo que le permite establecer también su grado de participación, desde mirar a manejar, a controlar todos los aspectos del juego. El punto débil del juego es el control. En la zona de lanzamiento es demasiado bueno; en parar y devolver la pelota se queda un poco corto. Este juego da al lanzador, sobre todo a un lanzador humano, muchas ventajas porque le permitir ejecutar movimientos imposibles de la pelota. Por ejemplo, puede hacer que una pelota rápida vaya hacia abajo a medida que se acerca a la base, y después elevarla, desafiando todas las leyes de la gravedad, y llevarla a la zona de golpe. Cuando para y devuelve la pelota, el solitario ángulo de cámara desde detrás de la base-hogar no se desplaza horizontalmente lo bastante rápido como para permitir que los jugadores de la primera o tercera base atrapen las pelotas rápidas y directas. Perseguir una pelota que rueda por la parte del campo más alejada del bateador, puede llevarle también a un ataque de nervios. Pero esos pequeños problemas son compensados en gran parte por las buenas cualidades del programa, haciendo de *ESPN Baseball Tonight* una simulación divertida que le permitirá entretenerse hasta que el primer lanzamiento de la próxima temporada de béisbol se realice.

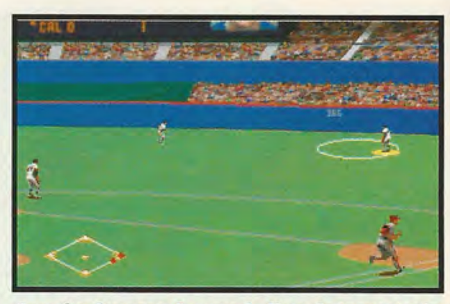
– Doug Brumley



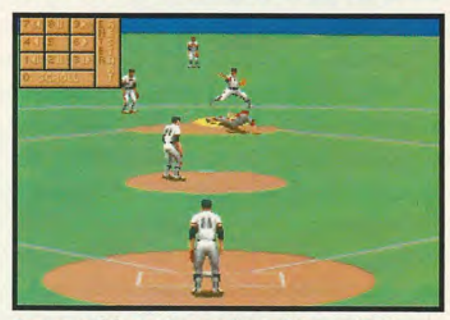
Cuando está en el campo de lanzamiento, elegir la velocidad del mismo es sólo el principio. El control total sobre la pelota le permite ejecutar algunos lanzamientos fantásticos.



Los gráficos estilo-ESPN de cada jugador no sólo completan el aspecto profesional del juego, sino que además le permiten ver sus estadísticas actualizadas.



Los círculos grandes que indican la trayectoria de vuelo de una pelota bateada alta, se reducen poco a poco a medida que la pelota se acerca al suelo, indicando su destino final.



Las repeticiones instantáneas le permitirán recoger cualquier aspecto que se haya perdido la primera vez.



Sólo Para Hombres

Man Enough

DOS • **Tsunami**

Man Enough se vende como "lo último en aventuras sociales interactivas en primera persona", pero el hecho es que usted lo podrá ver con frecuencia anunciado junto a la amplia oferta de CD-ROMs eróticos o clasificados como "sólo para adultos". Pero no se engañe. *Man Enough* pretende ser algo así como una escuela de seducción masculina.



Conseguir una cita por teléfono no será fácil.

Basado en imagen, vídeo digital y voces en inglés, el juego comienza con un encuentro con un amigo. Él tiene mucho éxito con las chicas, mientras que nosotros somos el típico ansioso "que no se come una rosca". Nuestro "preocupado" amigo nos sugerirá los servicios de una amable señorita, cuyo trabajo es el de proporcionarnos retos de seducción con cinco chicas impresionantes. De esta manera, el juego consiste en aproximarnos a ellas y conseguir citas. Para ello usted deberá medir bien sus palabras, ya que la conversación es el eje de toda la acción.

Se encontrará con las chicas en un gimnasio. Usted entonces podrá admirarlas un buen rato gracias a unas secuencias de vídeo de supuesto "buen gusto" en las que la cámara parece especialmente obsesionada por las partes más redondas de la anatomía femenina. Una vez elegida su "primera presa", llega la hora de la conversación. Para ello deberá tener muy en cuenta las fichas personales de cada chica que se suministran con el paquete del juego. De esta forma conocerá sus aficiones, inquietudes, personalidad y carácter. Con estos datos, comienza la seducción. Usted podrá elegir una de las tres frases que le propone el programa, y sabrá si va en buen camino gracias al tono de voz, expresiones y gestos de su interlocutora.

Si ha habido suerte, conseguirá el número de teléfono de una de las cinco chicas. Pero no se crea que el juego va a cambiar. Tendrá que seguir afinando su verbo para mantener el interés de la dama y conseguir de una vez por todas una cita con ella. A propósito, resulta curioso comprobar cómo nuestras llamadas coinciden casi siempre con momentos de relajo de las chicas, ya que la mayoría de las veces las veremos en ropa interior en esta parte del juego.

De nuevo, si ha tenido éxito con sus palabras, la chica por fin accederá a encontrarse con usted en un lugar que ella determinará. Es la hora de la verdad. Usted se monta en su flamante BMW y sale a su encuentro.

Ha dado el paso definitivo, el paso que usted cree que le llevará a mantener la ansiada relación más que espiritual con la chica de sus sueños. Pero, otra vez, la cosa no va a ser nada fácil. Tendrá que esforzarse hasta la náusea por mantener a la señorita hechizada con su conversación, ya sea utilizando mediocres frases siempre con doble sentido, a las que ella corresponderá con igual entusiasmo, o haciéndose el tipo duro con el que (supuestamente) todas las mujeres de estos juegos sueñan.



Los gestos de las chicas son muy importantes.



Puede ser el principio de una "gran amistad".

Y entonces llega la hora de la verdad. La cosa no puede estar más caliente y usted ya piensa que no hay marcha atrás. Pero siempre la hay. En el crítico momento en el que usted cierra los ojos y se prepara para abandonarse a sus más bajos instintos, siempre ocurre algo que impide que pueda satisfacer su más que esperada ansiedad. Y eso es todo. Hay que volver a intentarlo con otra chica.

Lo que le hemos contado es lo que va a ver en este *Man Enough*. Fotos y más fotos de chicas ligeras de ropa, vídeo y más vídeo de chicas más o menos ligeras de ropa, conversaciones con chicas (con ropa de verano), frases de doble sentido... pero nada más. Aunque el programa promete una escena extra "que le quitará el aliento" si usted consigue llegar hasta el final con todas las señoritas, yo no tuve ni las ganas ni la paciencia necesarias para presenciarla.

Así que hágame caso: si usted quiere ver sexo en su PC, hágase con alguno de los muchos programas disponibles en CD-ROM con ese tema. Pero no espere encontrarlo en *Man Enough*, un programa sólo para hombres (angloparlantes, eso sí), cuyo objetivo aún no tengo muy claro, que avergonzaría a más de una mujer inteligente.

– Fco. Javier Rodríguez



La Saga Continúa

Dark Sun: Wake of the Ravager

DOS • **SSI**

La saga Dark Sun pretendía ser la reinvención de SSI de su línea de juegos de Advanced Dungeons & Dragons, con un interfaz mejorado, mejores gráficos y sonidos, así como un mundo nuevo, nuevas criaturas, tipos de personajes y hechizos. El estreno de la serie, *Dark Sun: Shattered Lands,* era un buen título que cumplía todas esas promesas, hasta cierto punto.

En *Dark Sun: Wake of the Ravager* regresamos al mundo ecológicamente machacado de Athas, donde el demonio vuelve a asomar su fea cabeza. Esta vez viene en la forma del dragón de Ur Draxa y su brazo derecho, Lord Warrior, quienes han puesto sus ojos en Athas con la intención de controlarla y convertirla en un lugar mucho peor donde vivir. La acción se desarrolla en el interior y en los alrededores de la ciudad de Tyr, actualmente bajo control del rey Tithian, que ha desaparecido. Debido a las guerras y a la ausencia de Tithian, Tyr ha sucumbido a la anarquía y al caos.



Casi todo lo que hay que hacer en* Dark Sun *es luchar contra las fuerzas demoníacas aliadas.



Con la pantalla de estatus puede controlar en todo momento a sus personajes.

Todos los diálogos están doblados; las escenas animadas están bien, la atmósfera es efectiva y familiar. El CD completo se desarrolla de forma parecida a la de un buen AD&D, convirtiéndolo en un juego sólido como continuación del primer título de Dark Sun.

– T. Liam McDonald



Poco Contenido

Dazzeloids

Mac/Windows • **Voyager**

Dazzeloids, dirigido a todas las edades, tiene poco que ofrecer. Este CD-ROM animado pretende ser muy moderno, pero en él no hay nada satírico, ni siquiera nada ácido.

¿Qué *son* estas criaturas? El genio tecnológico del grupo parece ser un saltamontes. Otro *dazzeloid*, un gato demasiado gordo, recita poesía sin parar y rompe televisores. Otro personaje es una oveja "rapera" con hábitos de higiene bastante cuestionables. Los *dazzeloids* son dirigidos por un personaje tipo humano, obsesionado (como todo buen *dazzeloid*) en aniquilar el aburrimiento.

Las "aventuras" del grupo son flojas: en una, a un niño adicto a la televisión se le muestra que los libros pueden ser divertidos. En otra, un banco viejo y cascarrabias reemplaza la tienda de animales favorita del barrio, hasta que los dazzeloids inventan un arma de rayos y devuelven las cosas a la normalidad.

Lo que falta en *Dazzeloids* es una trama, y esto lo compensa con un amplio suministro de humor de cuarto de baño (la frase típica de la oveja, "¡tengo que ir al wateeeeeer!"). Un perro orina cuando es pulsado, un niño hace burbujas sin ayuda de ningún aparato en el cuarto de baño, y la tienda de animales anteriormente mencionada se llama inexplicablemente "La Tienda de Animales de Probar y Tocar". Los padres tendrán que juzgar por sí mismos la escena donde la oveja animada aparece naciendo.



¿Quiere ver "flotar" a los personajes? Siga pulsando sobre el perro.

Es un programa lleno de color y con un interfaz bien coordinado. Pero en última instancia, una buena ejecución no puede compensar su penoso contenido. Parece que *Dazzeloids* no entiende que no basta con detener el aburrimiento. El aburrimiento debe ser reemplazado con algo interesante. En ese aspecto, *Dazzeloids* es un fracaso.

– Phill Powell



El Ciberinfierno

Cyberwar

DOS • **Sales Curve Interactive (SCI)**

Stephen King escribió una bonita historia sobre un jardinero obeso y chiflado que adoraba a Pan, el dios griego de los pastores. Este relato se llamó, *The Lawnmover Man*, y el único aspecto tecnológico de toda la historia era el cortacésped, que maniobraba por sí solo mientras el jardinero le seguía arrodillado, comiéndose la hierba cortada. Esa simple historia se convirtió en una película, sobre un médico que convierte a un hombre ligeramente retrasado en un genio militar. El punto más brillante de la película era el asombroso despliegue de gráficos computarizados, con increíbles escenas de Realidad Virtual.

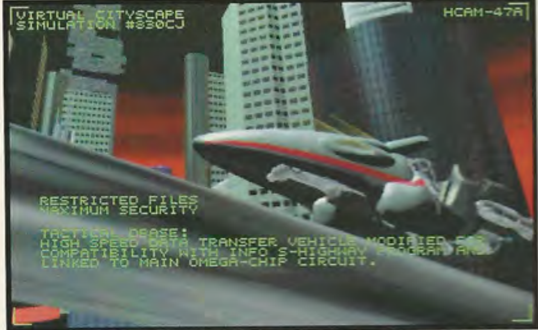
El año pasado, Sony & Sales Curve Interactive (SCI) llevo al ordenador esta película, aunque la privó de sus increíbles gráficos. SCI ha decidido volver a lanzar *The Lawnmover Man* en un juego de 4 CD-ROMs, llamado *Cyberwar*. Y lo ha hecho recuperando las imágenes y gráficos de la película.



Tras su muerte, el Dr. Angelo va al CiberInfierno donde se encuentra con el Cortador de Césped.



Puede elegir una de estas tres actividades en cada momento del juego.



La ciudad del Circuito es una secuencia de carreras de gran velocidad pero apenas interactiva. Siempre tendremos que tener mucho cuidado con nuestros giros.

En *Cyberwar* controlará la ciberimagen del Dr. Lawrence Angelo, el hombre que convirtió a un simple cortador de césped en un malvado genio. La imagen de Realidad Virtual del Dr. Angelo es la de un hombre de color mercurio, que se mueve con gracia a través de computarizados mundos futurísticos. Aunque las escenas son atractivas no son interactivas. De hecho, apenas hay interactividad en el juego.

Cyberwar se parece a aquellos juegos de vídeo de láser, como *Dragon´s Lair*, en los que sólo se puede dar a los personajes una orden por escena. En una parte del juego controlará un proyectil de gran velocidad, mientras avanza a través de un laberinto de paredes y puertas. En lugar de ofrecer una trayectoria de vuelo continua, *Cyberwar* controla el proyectil hasta que éste se acerca a un obstáculo, le deja reaccionar, y después vuelve a tomar el control hasta el siguiente obstáculo. Este mínimo nivel de interactividad se mantiene a lo largo de todo el juego.

En otra emocionante acción de *Cyberwar*, usted se encuentra de pie, delante de varias puertas, con un rifle. Cuando se abran éstas, busque a los mutantes y dispare. No hace falta que apunte, simplemente muévase hacia la derecha o izquierda: puro instinto. *Cyberwar* incluye además varios puzzles, algunos son buenos, otros no muy desafiantes. En un puzzle, deberá decidir en que dirección girar unos engranajes; en otro, deberá colocar unos cubos en una cierta secuencia. Si el Dr. Angelo fracasa en cualquiera de estas tareas, morirá inmediatamente y será enviado al CiberInfierno. Ahí se encontrará con el Cortador de Césped. Todo esto es extremadamente atractivo, bastante surrealista y para nada interactivo. También es la mejor forma de describir el juego completo, un CiberInfierno no interactivo.



El héroe de este juego es el Dr. Angelo, representado como un hombre de mercurio.

– *Steven L. Kent*



Héroes del Aire

Combat Classics 3: Gunship 2000, Campaign, History Line 1914-1918

DOS • **Empire**

Combat Classics 3 es una recopilación pensada especialmente para todos los amantes de los juegos de estrategia. No en vano reúne tres buenos programas que incluyen elementos utilizado por primera vez, y que después se han visto reflejados en otros títulos del mismo estilo. Por supuesto, como muchos de ustedes habrán descubierto, *Gunship 2000* no es un juego de estrategia en el sentido más purista del término, sino más bien un clásico simulador de vuelo, pero contiene importante elementos estratégicos, vitales para llevar a buen término las misiones encomendadas.

Los tres programas pueden ejecutarse directamente desde el CD, instalando unos pocos ficheros para guardar las partidas y la configuración. Sin embargo, resulta curioso descubrir cómo la caja que contiene el CD, el menú de selección de los programas e incluso el juego *Campaign*, están completamente traducidos al castellano, pero todos los manuales mantienen el idioma inglés como única elección. No habría estado mal que la distribuidora hubiese traducido al menos las instrucciones, sobre todo si se tiene en cuenta que estamos hablando de una serie de programas complicados de dominar en su totalidad, donde los manuales son poco menos que imprescindibles.

Como ya hemos comentado anteriormente, *Gunship 2000* es el único simulador incluido en el paquete.

La simulación aérea de combate es la base de este CD.

Todavía es considerando uno de los mejores simuladores de helicópteros existentes, a pesar de su antigüedad. Por supuesto, técnicamente está completamente desfasado: los gráficos vectoriales palidecen si los comparamos con las técnicas de sombreado Gouraud y mapas de texturas utilizados en la actualidad, pero, a cambio, se mueven con suavidad y están correctamente realizados, captando perfectamente la sensación de realidad.

Como en todo buen simulador que se precie, existe la posibilidad de pilotar cinco helicópteros distintos en varios escenarios diferentes. Misiones de entrenamiento, combate, o reconocimiento son necesarias para ir ascendiendo en la escala militar. Cada misión se compone de varios objetivos que hay que eliminar volando a ras del suelo y escondiéndose detrás de cualquier elevación del terreno, para atacar antes de que le descubran. Según vaya completando misiones, tendrá un mayor control de la situación: en la mayoría de las asignaciones irá acompañado de otros helicópteros, a los que es posible dar órdenes individuales para practicar maniobras envolventes, de ataque simultáneo y demás. Aquí es precisamente donde el componente estratégico cobra mayor fuerza.



***History Line 1914-1918* es el más completo de los tres programas.**

Campaign, en cambio, es un típico "wargame" ambientado en la Segunda Guerra Mundial, al que se le han añadido una serie de mejoras que lo hacen más fácil de manejar y aún más divertido de jugar. Mediante un cómodo sistema de iconos, es posible controlar todos los aspectos del programa. La pantalla está dividida en dos áreas principales, la zona del mapa, a la izquierda, y los iconos, situados en la parte derecha. En el mapa están representados todos los grupos de combate, que a su vez se dividen en unidades que se pueden controlar individualmente. Todos los aspectos de la guerra están correctamente contemplados: hay más de 140 vehículos



La pantalla del mapa es vital en cualquier juego de estrategia.



***Pocos simuladores de helicópteros han conseguido superar a* Gunship 2000.**

diferentes, el enemigo sólo es visible cuando se encuentra a una determinada distancia, y entre los elementos a controlar se incluyen las líneas de abastecimiento y las fábricas de maquinaria de guerra, indispensables para crear nuevas unidades. Como elementos a destacar, está el editor de mapas, con el que es posible crear infinitas campañas, y el modo de combate utilizado en el momento en el que dos unidades se enfrentan en el campo de batalla. En este caso, la perspectiva cambia para ofrecernos una visión tridimensional del enfrentamiento, donde es posible manejar cualquiera de los vehículos como si de un simulador –más bien de un arcade tridimensional– se tratase. Los puristas amantes de las estrategia pueden eliminar esta opción, a pesar de que dinamiza un poco el desarrollo del programa.


Antes del ataque tenemos que medir nuestras fuerzas y, sobre todo, estudiar nuestro objetivo.

Por último, *History Line 1914-1918* es, sin duda, el mejor título de la serie. Pensado inicialmente como una extensión del programa Battle Isle, mejora aún más sus ya de por sí elevadas cualidades. A pesar de estar basado en los clásicos "wargames" hexagonales, aporta una gran simplicidad de manejo y una elevada adicción, que lo convierten en un producto recomendable incluso para los que no están habituados a jugar con este tipo de programas. El manejo es muy parecido al de *Campaign*, pero el desarrollo es completamente distinto. La finalidad del juego consiste en conquistar el cuartel general o acabar con todos los enemigos de cada una de las 24 campañas existentes. La pantalla está dividida en dos partes iguales, en las que cada bando realiza sus movimientos. Esto permite que incluso dos personas puedan jugar a la vez en un mismo ordenador.



Todos las clases de vehículos están perfectamente documentadas.

Cada contendiente (dos jugadores o uno contra el ordenador) dispone de una serie de turnos que se engloban dentro de dos categorías diferentes: un turno de movimiento y otro de ataque. En cada momento, uno de los jugadores está involucrado en un turno de movimiento, en el que sólo puede desplazar a las tropas, mientras que el otro se concentra en el turno de ataque, pensado para hostigar a las tropas enemigas. Cuando los dos han completado sus estrategias, los roles se intercambian: el atacante pasa a desplazar su unidades, y el defensor puede ordenar el asalto a una determinada instalación o fuerza enemiga. De esta forma, ambos contendientes mantienen el control de sus unidades durante todo el tiempo, haciendo que los acontecimientos se desarrollen de una manera fluida.



Estamos a punto de soltar toda nuestra artillería. El final del enemigo está muy cerca.



El escenario de la guerra está preparado para la destrucción.

Como conclusión, cabe decir que la guerra no es divertida, pero los programas que la simulan sí lo son, tal como estos tres títulos pueden atestiguar. El hecho de que cubran casi un siglo de historia (Primera y Segunda Guerra Mundial, así como las contiendas modernas con helicópteros), llevado a la práctica de una manera inteligente, merece al menos una consideración. Técnicamente no han podido soportar el paso de los años, pero todos ellos están fundamentados en una base sólida y bien desarrollada, que los amantes de la estrategia sabrán apreciar como se merecen. Son muchas las hora necesarias para dominarlos en su totalidad, pero a cambio esas horas de diversión se multiplicarán por mil, en el momento en el que la paciencia de los frutos apetecidos.

– Juan Antonio Pascual



Música Educativa

Peter and the Wolf

Windows/Mac • **Time Warner Interactive**

Chuck Jones ha cambiado la forma en que generaciones enteras han escuchado la música clásica. Pruebe este experimento: tararee los primeros compases de *El Barbero de Sevilla* y mire a alguien de unos 30 años, unos 20 años o algún adolescente. ¿Empiezan a mover el pie debido a un mensaje mental totalmente inconsciente?

Ellos son los que con más probabilidades elegirán *Peter and the*



Un paseo por la orquesta muestra qué instrumentos representan a los diferentes personajes de Peter and the Wolf.

Wolf, esperando ver una divertida y enloquecida versión de "Chuck Amuck" (Chuck el Chiflado), el genio de la animación de la Warner Brothers, el creador de Bugs Bunny, el Pato Lucas y Grinch. Pero aunque puedan sentirse defraudados si están buscando una chiflada versión del clásico de Prokofiev, terminarán teniendo una adaptación entretenida e inesperadamente seria de esta pieza clásica.

Prokofiev escribió la historia y la música de *Peter and the Wolf* en 1936; esta obra ha sido utilizada desde entonces para enseñar a los niños en qué consiste una

Las ventanas y los animales llenos de personalidad son lo más destacado de este dibujo animado.

orquesta porque los personajes de la historia son representados por un instrumento en particular o por secciones orquestales concretas –el gato por el clarinete, el lobo por la trompa, Pedro por las cuerdas, etc–. Este CD-ROM incluye el dibujo animado de Chuck Jones de *Peter and the Wolf*, así como un recorrido informativo a través de la orquesta.

Trabajando desde un interfaz complejo, los usuarios pueden estudiar la composición de una orquesta, obtener información sobre los diferentes instrumentos, así como ver vídeos de actuaciones en directo de jóvenes músicos. Otra sección del CD-ROM permite a los usuarios leer sobre Jones y Prokofiev, además de escuchar una entrevista grabada con Jones. Pero el material escrito es poco efectivo. La información sobre el dibujante-animador de 82 años no consigue profundizar en su contribución al arte de los dibujos animados, y aunque menciona sus tres oscars de la Academia, no dice qué dibujos animados ganaron los premios. La información sobre Prokofiev es aún peor. Su obra está listada pero no explicada, y está llena de textos floridos, como por ejemplo esta descripción de su ballet *Stone Flower*: "brilla con temas plenos y hermosos, de destellantes texturas, perfectamente creados para un cuento de hadas mágico"...

A lo largo de los años se han escrito varios y diferentes finales para Peter and the Wolf; el lobo es matado, capturado o reintroducido en la vida salvaje. El lobo sobrevive en esta versión del cuento.

Pero la mayoría de la gente va a sintonizar *Peter and the Wolf* para ver los 22 minutos de dibujos animados creados específicamente para este CD-ROM. Interpretada por la orquesta sinfónica de la Time Warner (dirigida por George Daugherty) y por las voces de Kristie Alley (la narradora), Lloyd Bridges (el abuelo) y Ross Malinger (Pedro), el dibujo animado es super divertido. La acción se desarrolla



El CD-ROM incluye un juego de arcade incorporado, pero es tan aburrido y fácil que sólo algunos de los jugadores más jóvenes se sentirán atraídos por él.

a través de muchas ventanitas, es decir, que siempre está pasando algo. Además, los personajes de los animales son tronchantes. El mejor es el pato con cara de Pato Lucas y moviéndose como Maggie Simpson.... Y por supuesto, los padres pueden tener problemas con la moraleja del cuento, desobedece a tus mayores y quizá seas un héroe.

– *Leslie Mizell*



Estrategia Clásica

Panzer General

DOS • SSI

Si le interesan los juegos de guerra, pero le desanima su reputación de estar llenos de normas complejas y anticuadas o de ser difíciles de aprender, entonces *Panzer General* es el juego que estaba esperando. Es fácil de aprender, hipnótico de jugar, lleno de vivos colores y divertido de contemplar.



Rommel: maestro del campo de batalla. ¿Tiene lo que se necesita tener para superar sus logros?



Animaciones vivas y llenas de color describen los resultados de la batalla.

Además, es lo bastante respetuoso con la historia en general, y lo bastante preciso en su descripción de las armas y tácticas como para satisfacer a todos salvo a los más exigentes aficionados a los juegos de guerra. Es un milagro de diseño, soberbiamente equilibrado, desafiantemente profundo y ferozmente adictivo.

SSI se ha replanteado el género de los juegos de guerra y ha añadido un fuerte elemento de juego de rol. Su objetivo no es ni más ni menos que convertirse en el comandante de Panzers más grande de la historia. Luchando contra un ordenador ferozmente agresivo o contra un adversario humano, empieza su campaña al principio de la II Guerra Mundial (la mayoría de los jugadores probablemente elijan empezar con la invasión de Polonia en 1939, pero también dispone de fechas de inicio en 1941). El alto mando le da una lista de objetivos a ser destruidos y una fecha tope para cumplir las misiones.

El éxito le dará "puntos de prestigio" que podrán ser utilizados en futuras campañas para adquirir nuevas armas, actualizar el equipo o reemplazar sus bajas con pilotos de élite. Fiel a las implicaciones de su título, el juego premia el valor y la iniciativa; por supuesto, la pereza, lentitud y un número excesivo de bajas reducen su prestigio, a



Use sus "puntos de prestigio" para mejorar el equipo y comprar nuevas unidades.



El mapa estratégico muestra sus objetivos (en verde) y el estado de sus unidades (es decir, si éstas se han movido).



La base de datos de Panzer General incluye un asombroso inventario de equipo, unos 350 tipos de aviones, armas y vehículos blindados.

veces hasta el punto de que sus servicios no vuelvan a ser requeridos por el alto mando. Las unidades con las que empieza, si sobreviven y ganan experiencia, se convertirán en sus unidades "núcleo", es decir, un ejército privado de acorazados de élite, infantería, artillería y formaciones aéreas con las que podrá realizar auténticos prodigios de valor en el campo de batalla.

El interfaz no es complicado. Lo único que tiene que hacer es pulsar el ratón: el sistema es impecable e intuitivo. El manual incluye un detallado tutorial que le enseña con sencillez los conceptos básicos. Sin embargo, tal es la profundidad y sutileza del juego que se encontrará obsesivamente librando la misma batalla una y otra vez, intentando encontrar esa mezcla perfecta entre armas y tácticas.

Gráficamente, el juego es asombroso. Cada acción de combate es visualizada a través de animaciones llenas de color y detalladas que muestran la destrucción relativa producida en cada bando. Los escenarios están enlazados a través de fascinantes imágenes tipo noticiarios de las batallas que está librando en ese momento. Y el sonido también es muy bueno, genial.

Panzer General es un clásico. Impecable, hiper-adictivo y divertido.

– William R. Trotter



El Playboy Más Famoso

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slipe Out

DOS / *Windows* • **Sierra on Line**

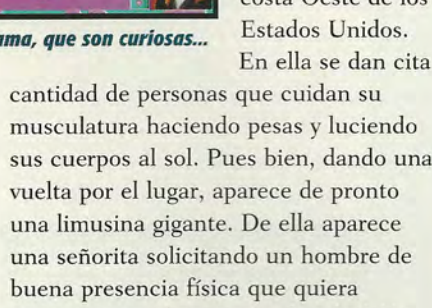
Los juegos de *Larry* han alcanzado una popularidad importante en el mundo de los videojuegos. No creo que exista una persona que no haya, por lo menos, oído hablar de dichos programas. Realizados por Al Lowe, los juegos de Larry se caracterizan principalmente por su sentido del humor, a veces un tanto picante, así como las escenas de sexo más o menos explícitas, pero que en ningún caso llegan a escandalizar a nadie –por lo general, son censuradas con alguna cortina–. Los juegos aparecidos hasta la fecha han logrado un éxito notorio, no obstante existen cinco programas de la saga, a pesar de que el nombre del último que ha aparecido hasta la fecha lleva el número seis. Esto es debido a que la cuarta entrega nunca vio la luz, en teoría porque los discos del proyecto desaparecieron de la caja fuerte de Al Lowe, y debido a ello, decidió dejar de lado el proyecto y continuar con el siguiente. De esto hay una referencia en una parte del *Larry* 5, pues a la



Atención a las necesidades de la dama, que son curiosas...

protagonista Patti le encargan buscar dichos discos en una de las partes del juego.

Larry nunca ha tenido mucha suerte al ligar con el sexo opuesto. Sin embargo, parece que en esta ocasión las cosas van a cambiar notablemente. El juego arranca en una playa de la costa Oeste de los Estados Unidos. En ella se dan cita cantidad de personas que cuidan su musculatura haciendo pesas y luciendo sus cuerpos al sol. Pues bien, dando una vuelta por el lugar, aparece de pronto una limusina gigante. De ella aparece una señorita solicitando un hombre de buena presencia física que quiera concursar en el programa de televisión "Stallions". Por suerte, no hay nadie que quiera participar salvo Larry, así que se dirige al plató para intentar ganar algún premio. Sin embargo, el programa está amañado desde el principio, y el otro concursante es el que va a ganar. Pero no hay mal que por bien no venga, y Larry obtiene como premio de consolación unas vacaciones pagadas en La Costa Lotta, un hotel de alto nivel situado junto a la playa en el que residen una gran cantidad de mujeres hermosas. Parece ser que a Larry por fin le ha tocado algo





A pesar de que pueda verlo, Larry no puede. Pobrecillo.



La vida de un Playboy también tiene sufrimientos.

bueno, y podrá ligar con una mujer...

La misión va consistir en intentar ligar con cuantas mujeres vayan apareciendo en el transcurso de la aventura, utilizando para ello cuantos métodos estime oportunos. De este modo, sufrirá más de una humillación, como cuando una española afincada en la tierra le hace un lavado de intestino... Y también, lógicamente, recibirá alguna satisfacción, aunque estas serán las menos. Uno de los aspectos más destacados de *Larry* 6 es el hecho de que la versión en CD-ROM de la que estamos hablando está realizada en alta resolución, al contrario de lo que ocurría en la de disquete, que las pantallas



La mujer española es la mejor del mundo...



Parece que Larry ha encontrado el sitio perfecto.



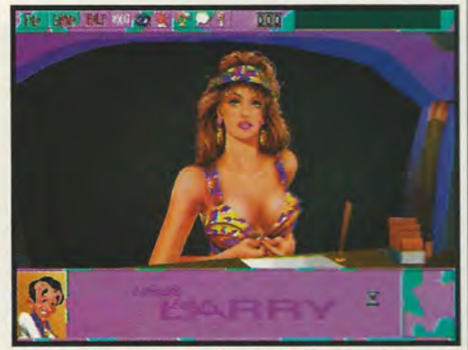
Seis mujeres aguardan a nuestro personaje.

estaban en baja resolución 320 por 200 píxels. Esto, en principio, supone una calidad de los decorados mucho mayor, que da una sensación de realismo más impresionante que antes. Y eso que en la versión de disquete era bastante buena. Además, conlleva la aparición de la cara de los personajes cuando



Es fácil morir, aunque tendrá otra oportunidad.

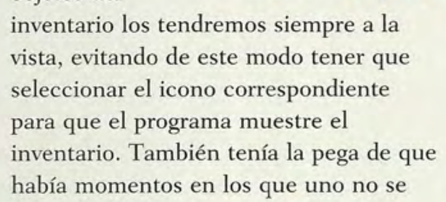
entablan conversación en la parte inferior de la pantalla. Conversaciones que, por otro lado, podremos contemplar tanto en modo texto como en modo hablado. Es decir, toda una novedad en los juegos de Larry, pues es la primera vez que Larry habla al mundo directamente, y no a través de Al Lowe. Y tenemos que decir que es tal y como



La recepcionista será el primer objetivo de Larry.

nos la habíamos imaginado durante todos estos años. Voz suave, que puede parecer un poco aguda y terriblemente graciosa.

En lo referente al interfaz gráfico, no tenemos más remedio que decir que ha sido mejorado. Se ha sustituido el antiguo selector de icono a través de la pulsación del botón derecho del ratón por un menú, en el que aparecen todos los iconos, de modo que podamos seleccionar el que desee con tan solo pulsar sobre él. Una novedad que puede que a algunos les guste y a otros no, pero que en nuestra opinión es bastante mejor que el que ya había. Además, los objetos del inventario los tendremos siempre a la vista, evitando de este modo tener que seleccionar el icono correspondiente para que el programa muestre el inventario. También tenía la pega de que había momentos en los que uno no se acordaba de los objetos que tenía, con lo que a veces no sabía cual utilizar ante un obstáculo determinado. Son dos problemas que se ven solucionados con este nuevo sistema de control. En el mismo CD se incluye una versión para Windows y para DOS, abarcando de este modo los dos segmentos más importantes del mundo PC. En otras palabras, que el juego se adapta al gusto del usuario, bien sea de Windows o de DOS.



Parece cierto que las mujeres cubiertas de barro son mucho más sexy que con ropa...

Como puede ver, *Larry* 6 es una aventura gráfica de gran calidad. El único punto negativo que hemos encontrado ha sido el hecho de que el programa no aparezca traducido al castellano, tal y como lo hizo la versión en disquete. Todos conocemos que traducir un CD-ROM es un trabajo laborioso y, sobre todo, costoso, pero los resultados son más espectaculares, y la impresión causada es mejor. No queremos decir que el juego sea malo o pierda calidad con ello, pero estamos seguros que a la mayoría le hubiera gustado que el programa aparezca en castellano, al menos los textos, y no en inglés. Por último, nos gustaría destacar el hecho de la aparición de una recopilación en CD-ROM de todas las aventuras gráficas en las que Larry Laffer ha sido el protagonista. Entre ellas se encuentra esta sexta parte, aunque no sabemos porqué la versión que aparece es la de disquete. Para compensar, se han añadido algunos programas como un Pinball de Larry para Windows, así como unas "utilities" que tienen a este personaje como protagonista y un vídeo con una entrevista con Al Lowe. Sin duda, un programa pensado especialmente para coleccionistas.



Los escenarios tienen este espectacular aspecto.

– Juan Antonio García



Apunte y Dispare

Who Shot Johnny Rock?

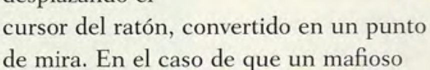
DOS • **American Laser Games**



En el casino es posible ganar un poco de dinero.

La compañía estadounidense American Laser Games parece haber encontrado un gigantesco filón convirtiendo todas sus máquinas recreativas al formato CD-ROM. Primero fue Mad Dog McCree, después llegaron Mad Dog McCree II, Crimen Patrol, Drug Wars... La lista sigue y sigue indefinidamente, y parece no tener visos de terminar.

Who Shot Johnny Rock? se mantiene en la misma línea que sus antecesores: el 95 por ciento del juego está basado en la utilización del vídeo interactivo para presentar un sencillo arcade de disparos, donde los reflejos y la puntería son las únicas cualidades necesarias si se quiere pasar un rato entretenido frente al ordenador. Es precisamente en la simplicidad del desarrollo y en la adicción casi instantánea que proporciona, donde residen sus mayores bazas. Este capítulo en particular, pues así es como se puede denominar a todos los títulos mencionados, dada su similitud, está ambientado en el Chicago de los años 30, donde tomamos el papel del típico detective de la época –un tipo duro, bebedor y mujeriego–, que ha sido contratado por la novia de Johnny Rock para averiguar quién lo asesinó. Si quiere llevar a buen fin semejante tarea, tendrá que visitar una gran variedad de escenarios –el casino, la sala de billar, el almacén abandonado...–, acabando con todos los gángsters que le salgan al paso. Todo el manejo del juego se realiza desplazando el cursor del ratón, convertido en un punto de mira. En el caso de que un mafioso asome la cabeza y le apunte con su arma, sólo tiene que encañonarlo y apretar el botón izquierdo. Si ha sido lo suficientemente rápido, se oirá el sonido de un disparo, y el matón caerá herido a sus pies.



Las explosiones abundan en las calles de Chicago.



Apuntar y disparar... Es lo único que hace falta para acabar con los malos.

Los distintos escenarios en los que transcurre la acción se componen de una serie de secuencias de vídeo filmadas con actores reales. Cuando un enemigo es alcanzado por sus disparos, el programa carga la secuencia donde el actor cae desplomado estrepitosamente. Si falla, será él el que descargue su arma, perdiendo una determinada cantidad de dinero. Cuando los 2000 dólares que tiene asignados

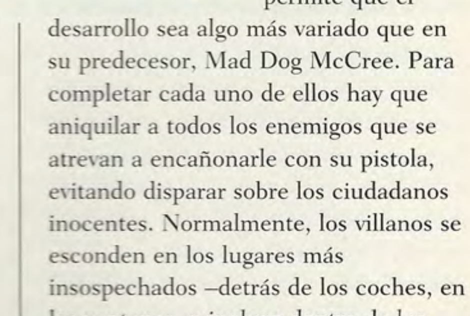


Esta bella mujer le pide que la ayude a resolver un asesinato

lleguen a cero, la partida habrá terminado. El dinero no sólo sirve para pagar al médico por las heridas recibidas, sino que también es indispensable a la hora de comprar balas en la tienda de munición, cuando las 400 de que dispone al comienzo se agoten.

Como es previsible, puede aumentar su cuenta corriente completando varias fases de bonus distribuidas a lo largo del juego.

En un primer momento, es posible elegir entre varios escenarios diferentes, lo que permite que el desarrollo sea algo más variado que en su predecesor, Mad Dog McCree. Para completar cada uno de ellos hay que aniquilar a todos los enemigos que se atrevan a encañonarle con su pistola, evitando disparar sobre los ciudadanos inocentes. Normalmente, los villanos se esconden en los lugares más insospechados –detrás de los coches, en las ventanas, o incluso dentro de los





Ya desde el principio va a tener que afinar su puntería.

cochecitos de bebé–, por lo que habrá que estar atento a cualquier movimiento sospechoso. Cuando haya acabado con los enemigos de una determinada zona, se procederá al interrogatorio de un sospechoso que le irá proporcionando algunas pistas, alcanzando nuevos escenarios donde afilar sus reflejos. Así, hasta que la trama le conduzca a la identificación del asesino de Johnny Rock.

Pocos juegos han existido en la historia de las máquinas recreativas tan sencillos de llevar a un ordenador. Los programadores simplemente han tenido que idear un algoritmo de conversión de vídeo que se adapte al hardware del PC, añadir una rutina de detección de disparos que permita elegir entre los distintos fragmentos digitalizados, y obtener así un nuevo título dispuesto a ser comercializado.

La parte más importante del juego, por tanto, tiene que ver con la rutina de compresión de vídeo utilizada, ya que en su potencia y versatilidad se basa todo el éxito del programa. Y, en este caso, tenemos que admitir que cumple plenamente con su cometido. Las escenas, a pantalla completa, se suceden a gran velocidad sin presentar ningún tipo de brusquedades, imprescindible en todo buen arcade que se precie. Sin embargo, hay que pagar un precio por semejante derroche de cualidades: la resolución no es muy elevada, y los colores aparecen difuminados, pero esto es algo inevitable cuando se utiliza vídeo digitalizado como base para producir un juego de acción.



Todo el juego está compuesto por imágenes con video digitalizado..

Por lo menos, las escenas que se suceden están correctamente filmadas, y son, cuanto menos, espectaculares. La ambientación está muy bien conseguida, captando la esencia de la época, mientras que los actores cumplen con su trabajo. Obviamente, Marc Voltura no es Marlon Brando, ni Radha Dejamarter ha ganado tantos Oscars como Jodie Foster, pero no hay que olvidar que se trata de un simple juego. Explosiones, tiroteos, peleas y demás situaciones comprometidas se suceden a un ritmo vertiginoso, sin ofrecer ni un sólo segundo de descanso. El mayor problema es que los enemigos aparecen más o menos aleatoriamente, pero siempre en los mismos sitios, con lo que después de varias partidas el juego pierde la emoción inicial. Además, la acción se interrumpe continuamente por culpa de las múltiples escenas no interactivas que se vuelven realmente pesadas después de haberlas contemplado un par de veces. Al ser siempre las mismas, lo único que consiguen es romper el dinamismo del juego, aún a pesar de que se pueden eliminar con un simple disparo. Pero entonces la supuesta película interactiva se convierte en una serie de cortos donde sólo interesan las escenas de disparos. Toda una controversia para un producto que se autodenomina una "película de acción".

El almacén esconde multitud de sorpresas.



No dispare a los inocente o verá reducida su cuenta bancaria.

En fin, poco más se puede decir, ya que la dinámica del juego no admite mayores explicaciones. *Who Shot Johnny Rock?* pone a su entera disposición un desarrollo típico de principio de los años ochenta, (¿recuerda Operation Wolf?) con una puesta en escena típica de los años noventa, que no de 1995. ¿Hay algo de malo en eso? Bueno, todo depende de si se ajusta o no al nivel de sus exigencias. Lo que está claro es que *Who Shot Johnny Rock?* es un arcade ideal para pasar un rato divertido si se pretende aparcar a un lado el cerebro, y que además gustará a todos aquellos coleccionistas empeñados en diversificar su colección. Al fin y al cabo, los juegos de puntería no son especialmente abundantes en la variada oferta de software de entretenimiento para PC.

– Juan Antonio Pascual



La sala de billar está plagada de gángster armados hasta los dientes.



Simulación Blindada

Armored Fist

DOS • NovaLogic



Los simuladores de carros de combate se basan en poco más que ir de aquí para allá en el campo de batalla, superar obstáculos y disparar contra el enemigo. *Armored Fist*, la nueva simulación de NovaLogic, reemplaza esa acción de arcade con sofisticadas estrategias. En *Armored Fist* controlará a varios blindados, pasando de uno a otro mientras su pelotón dispara contra las fuerzas enemigas. Sus complejos controles incluyen botes de humo, misiles Superficie-Aire (SAMs), todo tipo de armas y hasta un equipo óptico de visión nocturna.

Armored Fist sufre de un exceso de detalles. El juego utiliza cuatro tipos de



Un objetivo arde tras ser alcanzado.

carros de combate: los Abrams y Bradley americanos y los T-80 y BMP-2 soviéticos. Los Abrams y T-80 son carros de combate lentos, con gran fuerza y potencia de disparo. Los Bradley y BMP-2 son más rápidos y están mejor equipados para tareas de reconocimiento. Los blindados más pesados despejan el campo de batalla, mientras que los más ligeros destruyen blancos más pequeños o utilizan sus SAMs para destruir helicópteros.

Armored Fist sufre también de



Para tener éxito es obligatorio el uso de mapas, misiones y tácticas.

demasiadas cosas a hacer. En el modo de control del usuario usted elige qué armas cargar y disparar, dónde mirar y en qué dirección avanzar. Todo esto se puede hacer, pero también deberá tener en cuenta a los otros blindados de su compañía. Los auténticos coroneles informáticos estarán encantados de poder tener tanto poder bajo su mando, pero los soldados del teclado y otros civiles quizá se sientan agobiados.

Armored Fist es especialmente decepcionante en cuanto a sus gráficos. No están mal en comparación con otros simuladores de carros de combate, y su animación es bastante atractiva. El problema es que *Armored Fist* ha sido publicado por NovaLogic, creadores de uno de los mejores simuladores de combate aéreo de todos los tiempos: *Comanche*. NovaLogic desarrolló una tecnología llamada Voxel Space para hacer de *Comanche* un juego increíblemente atractivo. Ese proceso falla en *Armored Fist*. En lugar de crear paisajes de bonitas texturas, lo que hace es crear un montón de pixels mal coordinados.

Es obvio que NovaLogic, una compañía dedicada a crear simulaciones de gran calidad, ha puesto muchos esfuerzos en producir la simulación más sofisticada de su género. Quizá deberían sustituir a uno de sus asesores militares por un niño de diez años, para dar al juego un poco de diversión.

– Steven L. Kent

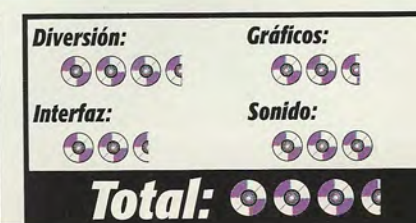
Seleccione su Carro de Combate





Armored Fist tiene cuatro tipos de blindados: los Abrams y Bradleys americanos, y los T-80 y BMP-2 soviéticos. Cada uno de ellos ofrece increíbles capacidades de manejo y control.





Héroes del Mar

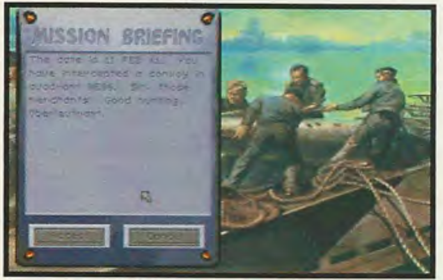
Aces of the Deep

DOS • **Dynamix**

Parte del atractivo de las simulaciones de ordenador es que nos permiten experimentar situaciones que para la mayoría de nosotros resultarían



En **EL CD-ROM**
Aventúrese en el helado Atlántico Norte con un grupo de U-boats.



Aunque** Aces of the Deep **ofrece gran variedad de misiones, el corazón y alma del juego está en su modo Carrera.

excesivamente peligrosas en la vida real. La guerra submarina está calificada como de "peligrosa", y en el caso del U-boat alemán se convirtió en algo casi suicida: de los 30.000 marineros alemanes que zarparon al mar en U-boats, 27.000 de ellos no sobrevivieron a la guerra.

Pero hay algo innegablemente emocionante en la intensidad cazadora de las guerras submarinas, y es esa experiencia la que reproduce Dynamix, normalmente con gran autenticidad, en *Aces of the Deep*. Puede participar en una sola misión contra convoyes y buques de guerra, o revivir las batallas históricas de los U-boats. Sin embargo, el corazón de la simulación está en el modo Carrera. Se alistará en cualquiera de las etapas de la guerra y participará en una vuelta de servicio completa como marinero, patrullando en un determinado sector y enfrentándose a todos los desafíos y oportunidades que el destino ponga en su camino.

En el transcurso de la guerra, la tecnología cambia en ambos bandos. U-boats nuevos y más potentes pasan a estar disponibles, pero también aparecen nuevas armas y tácticas antisubmarinas. Las patrullas de principios de la guerra suelen ser más fáciles porque los convoyes aliados van poco escoltados y apenas hay aviones. Sin embargo, a partir de 1944, a los submarinos se les ponen las cosas realmente difíciles y el nivel de desafío sube bastante.

Aunque de la difícil y complicada física de controlar un submarino se encarga el ordenador, Dynamix ofrece distintos niveles de realismo para que el jugador pueda empezar en el nivel novato y subir dificultad a medida que gana habilidad y experiencia.

El interfaz es limpio y lógico, y algunos de los gráficos son realmente fantásticos: las imágenes del agua de mar mojando las lentes del periscopio cuando emerge a la superficie, el movimiento de las olas del Atlántico Norte en una noche de tormenta, y el infierno ardiente que forma la pira funeraria de un petrolero moribundo. En el lado negativo, los



Conseguir cazar un convoy requiere paciencia, habilidad y suerte.

buques enemigos de superficie se ven como anticuados polígonos y decepcionan inicialmente aunque se acostumbrará rápidamente a ellos.

Más impresionantes aún son los efectos sonoros: el escalofriante zumbido de las hélices del destructor que se acerca, el click de un periscopio que sube, el enervante ping del sonar, y el más escalofriante de todos, el chirrido de las planchas de metal del casco cuando



El interfaz es tan suave, que operaciones como lanzar un torpedo son muy sencillas de realizar.

su submarino sobrepasa la profundidad máxima permitida.

Las versiones de floppy y de CD-ROM del juego parecen idénticas, pero el CD-ROM contiene muchas cosas más, como por ejemplo, una vuelta interactiva en un U-boat, mapas de campaña animados, una videoteca dedicada al análisis histórico de las tácticas, además de interesantes entrevistas con algunos veteranos de U-



Las entrevistas con ases supervivientes de U-boats añaden profundidad histórica.

boats. Este material es muy poderoso y un buen ejemplo de cómo usar un CD-ROM para profundizar y desarrollar aún más una buena simulación de PC. Puede hasta elegir que su tripulación hable en alemán, ¡todo un detalle de realismo!

Además de crear un entorno históricamente auténtico, *Aces of the Deep* rinde homenaje a los valientes marineros de ambos bandos que lucharon en las frías e implacables aguas del Atlántico Norte. ¡Un gran logro!

– *William R. Trotter*



Junto a los Maestros

PGA Tour Golf 486

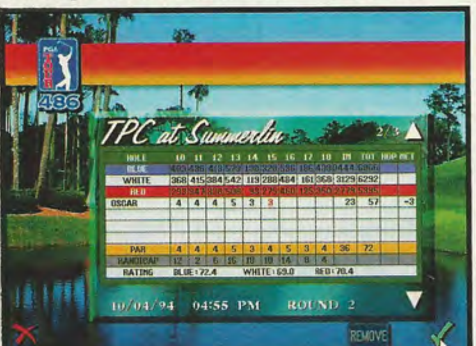
DOS • **EA Sports**

Ya pocos recordarán aquella maravilla del Spectrum llamada Handicap Golf o el más reciente *World Class Leaderboard*. Lo que eran unos gráficos simples, en pocos colores y poco creíbles han dejado paso a las maravilla que supone la digitalización de imágenes, que hacen que el jugador se sienta realmente dentro de un campo de golf y esté disputando un torneo junto a los mejores del mundo. Bien es cierto que con *Links* 386 Pro se llegó a una calidad francamente buena, máxime si tenemos en cuenta que fue uno de los primeros programas realizados exclusivamente para la nueva generación de ordenadores basados en el procesador 386 o superior. Y lo que decía antes: era –y lo sigue siendo– un gran programa. Pero el tiempo avanza y como resultado de ello nos encontramos con este *PGA Tour Golf* 486 está diseñado para sacar todo el partido de los ordenadores equipados con un procesador 486, aunque es posible que funcione en configuraciones inferiores con la pérdida de fluidez en el desarrollo y a costa de necesitar una buena cantidad de memoria extra.

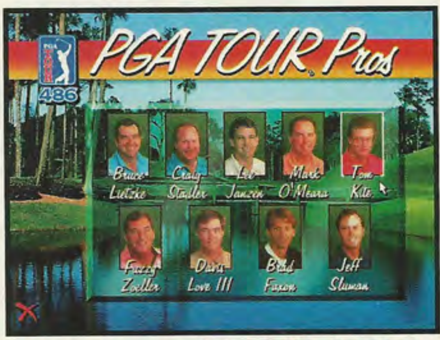


Embocar no es fácil, de ahí la alegría del jugador.

Lo primero que tenemos que decir de *PGA Tour Golf* 486 es que no es un juego de golf como otro cualquiera. Es posible que se trate del mejor programa de este tipo que haya sido realizado hasta la fecha, y que a no ser que alguna compañía se decida a realizar algo superior, lo va a seguir siendo durante mucho tiempo. Para empezar, el programa le permite elegir el tipo de juego que desea. Puede escoger entre jugar un recorrido, participar en un torneo o simplemente, practicar algún hoyo de los que consta alguno de los recorridos que el programa trae consigo. Dentro de la primera opción, en dicho recorrido podrán tomar parte hasta un máximo de cuatro jugadores, en tres modalidades distintas y eligiendo el número de hoyos a disputar (nueve o dieciocho). Las tres modalidades de las que le hablaba son: skin, match y stroke. Comenzando por ésta última, es la más popular y consiste en completar el recorrido en el menor número de golpes posibles. Por el contrario, las modalidades skin y match se juegan por hoyos. Quién gana más hoyos, gana la partida. Para ganar un hoyo hay que completarlo en un número de golpes inferior al del resto de participantes. La única diferencia que poseen estos dos modos de juego son que en el primero cada agujero tiene un valor en metálico determinado, que será que aquel que logre ganar el hoyo. En caso de empate entre varios jugadores, la cantidad (skin:apuesta) se traslada al siguiente hoyo, de modo que es posible dejar todo el dinero del campo para un solo hoyo, el último. Mientras, en match no se juega uno nada, y lo que se trata es de ganar el máximo número de hoyos.

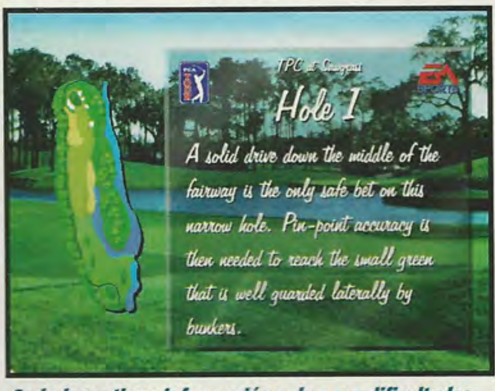


Desde aquí podrá recuperar una partida grabada.



Estos son los nueve rivales de élite de PGA 486.

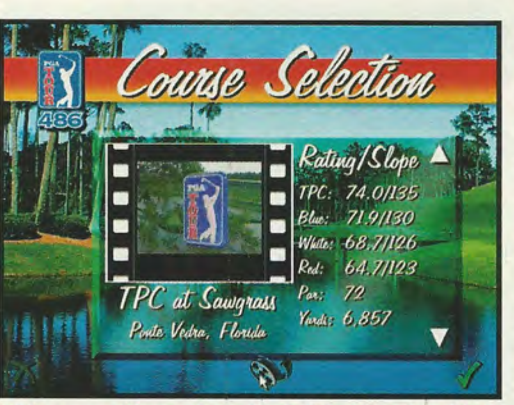
Por el contrario, si se decide a jugar un torneo le aconsejamos que no lo haga en el caso de no haber jugado nunca antes con *PGA Tour Golf* 486, ya que posee un sistema de control un tanto especial que lo hace diferente. Practique, de algún modo, bien sea en la opción que se ofrece al principio o jugando, un recorrido de nueve hoyos para habituarse a los controles del programa. Una vez se encuentre en el torneo, podrá poner su nombre al lado de los mejores golfistas del momento en el circuito norteamericano de golf, como Tom Kite o Davis Love III y competir con ellos a lo largo de cuatro recorridos completos. Sin embargo, la cosa no va a resultar nada sencillo, no obstante, existen algunas reglas que ponen bastante complicado el acabar un torneo entero. Para empezar, no están



Cada hoyo tiene información sobre sus dificultades.

permitidos ni los "mulligans" ni los "gimmies" (dos ayudas para repetir golpes sin penalización o para acabar el hoyo de un golpe cuando se encuentra cerca del mismo). Y además, una vez acabado el segundo recorrido todo jugador que se encuentre por debajo del puesto 40 quedará eliminado. Eso sí, si hay varios jugadores empatados en dicho puesto, todos ellos pasan el denominado "corte", pero en la ronda siguiente seguirá estando vigente la norma, y en caso de que no se encuentre entre los 40 primeros quedaría fuera de concurso, perdiendo de este modo el trabajo realizado.

En lo que se refiere al simulador en sí, no podemos más que hablar de una maravilla de la técnica. Diseñado en primera perspectiva, tiene ante sus ojos lo que el jugador de golf tendría delante. Todos los campos están construidos a base de digitalizaciones de los campos originales, consiguiendo un realismo como pocas veces he tenido la oportunidad de comprobar en este tipo de juegos. En la parte inferior de la imagen está la barra de estado, en la que se le informa la distancia que le queda hasta el hoyo, la diferencia de altura entre pelota y agujero, así como el terreno en el que se encuentra la pelota, el número de golpes que lleva realizados en el hoyo y el nombre de su jugador. A la izquierda hay una veleta que le indica la dirección y fuerza el viento. Por último, a la derecha se encuentra la ventana de selección de palo y dos flechas rojas que le permiten variar el ángulo de visión del jugador. Para definir la dirección que le va a dar a la bola, cuenta con una flecha en forma de arco que le permite establecer tanto sentido del golpe como distancia. Una vez hecho esto, podrá ejecutar un golpe gracias a la barra de energía que aparece encima del jugador. Con tres simples clicks del ratón –uno para empezar el swing, otro para determinar la fuerza del golpe y un tercero para determinar la dirección– habrá realizado un golpe de mayor o menor calidad en función de las zonas de parada de la barra de energía. Lo ideal es quedarse siempre en la zona naranja, pues es la más exacta. Durante el swing, podrá imprimir efectos a la pelota, tanto para que haga curvas de izquierda a derecha o viceversa, o simplemente para darle un efecto de retroceso. Aunque son complicados de manejar y más aún de controlar con eficacia, una vez que los domine le hará el simulador bastante más real y atractivo.



Cada campo dispone de un "corto" de vídeo de calidad.


Tom Kite se dispone a realizar un golpe de maestro.

PGA Tour Golf 486 es un simulador realmente excepcional. A lo largo de mi vida he probado diferentes juegos de este tipo, y a pesar de que muchos eran realmente entretenidos y reales, ninguno como este de la división de Electronic Arts encargada de realizar juegos deportivos ha alcanzado tan altas cotas de realismo. Sin embargo, posee un defecto que debería reseñar: la carga desde el CD-ROM se eterniza en ordenadores con poca RAM o con un lector lento. No obstante, el programa lo que hace es cargar los datos del hoyo en curso en la RAM o en su defecto, en un fichero temporal en el disco duro. De este modo, se agiliza el desarrollo de cada agujero, pues no es necesario más que un par de segundos para obtener la nueva posición, pero a costa de haber pasado un par de minutos cargando el hoyo. Algo que uno se termina acostumbrando pues aprovecha los momentos de carga para ver las dificultades del hoyo y leer un pequeño comentario acerca del mismo. Pero eso no quita al hecho de que es bastante lento entre hoyo y hoyo.

–Juan Antonio García



Tras realizar el golpe, puede repetirlo y verlo mejor.



Sólo podrá llevar un total de catorce palos al campo.



Terror Psicológico

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

DOS/Windows/Mac • **Sierra On Line**

Gabriel Knight: un thriller psicológico sobrenatural. Así reza en la carátula del estuche que contiene esta cuidada producción de Sierra On Line. Sorprendente, es lo mínimo que se puede decir, sobre todo si se hecha un vistazo al amplio historial de esta mítica compañía productora de aventuras gráficas. Cinco capítulos protagonizados por el entrañable soltero cuarentón Larry Laffer, repletos de situaciones disparatadas, otros tantos vividos por el ingeniero sanitario Roger Wilco y sus desternillantes giros humorísticos, a los que se suman nada menos que siete bellas historias azucaradas incluidas en la serie King´s Quest. Estos 17 títulos han otorgado a la empresa norteamericana una merecida fama en el campo de las historias desenfadadas, ideales para disfrutar con toda la familia (si exceptuamos la serie Leisure Suit Larry, por supuesto).



Nuestras investigaciones nos pueden llevar a lugares insospechados.

Pero, en Sierra On Line siempre están dispuestos a aceptar nuevos retos, y *Gabriel Knight* es uno de ellos. En efecto, tal como indica la publicidad, *Gabriel Knight* es un thriller claustrofóbico ambientado en Nueva Orleans, que hurga en las raíces más profundas de los habitantes de una tierra asociada a la magia negra y al vudú, cuyos primeros pobladores descendían de los esclavos negros traídos desde lo más profundo del Africa recóndita y desconocida.

Desde luego, no es este el primero (lo fue Colonel´s Bequest), ni será el último (Phantasmagoria está en proceso de producción) de los títulos de suspense producidos por Sierra, pero, lo que sí está claro, es que *Gabriel Knight* se aleja bastante de lo que estamos acostumbrados a presenciar en las aventuras gráficas modernas. La máxima "encontrar un objeto y utilizarlo en el sitio correcto" no se puede seguir al pie de la letra, si se quiere avanzar en la historia. Muy al contrario, aspectos tan importantes como la investigación criminal y los interrogatorios a los distintos personajes constituyen la base fundamental sobre la que se asienta todo el entramado de la aventura.

En el parque tendremos que lidiar con unos cantantes aficionados.

En esta primer capítulo de la saga, usted adopta el rol de un joven escritor de novelas, *Gabriel Knight*, que recorre la ciudad en busca de información para escribir un libro sobre vudú. Sin embargo, al recabar los primeros datos, unas terribles pesadillas comienzan a aflorar en mitad de la noche, acompañadas por la misteriosa sucesión de asesinatos en los que las víctimas aparecen con el corazón arrancado. Sólo después de una ardua investigación, se verá envuelto en una diabólica maldición mantenida a través de varias generaciones, que se remonta a sus propios antepasados.



Gracias a este plano nos orientamos en la ciudad.

Para realizar todas las acciones habituales en una aventura gráfica, el programa utiliza el clásico interfaz de Sierra. Pero, en contra de las tendencias actuales, se le ha dotado de un mayor número de posibilidades. Así, además de los clásicos iconos para mirar, hablar y coger objetos, los diseñadores le han añadido unos cuantos más para empujar, abrir puertas o interrogar a los personajes. Esta diversificación de las órdenes hace que el juego alcance una mayor profundidad, ya que evita que se produzcan las típicas situaciones accidentales que tienen lugar en otras aventuras, cuando se solucionan de forma casual determinados puzzles debido a que el icono utilizado sirve para varias cosas (por ejemplo, cuando se activa un mecanismo al coger un objeto, ya que las órdenes "manipular" y "coger"



Escenarios de este tipo abundan en la aventura.

se encuentran en el mismo icono). Esta sofisticación se refuerza todavía más gracias al enrevesado argumento, bien equilibrado y de una gran calidad narrativa, digno de pertenecer a una novela de terror.

La utilización de los objetos, clave en cualquier aventura, queda relegada a un segundo plano, predominado otros aspectos importantes, como es la interrogación de los testigos. Si quiere sobrevivir a los siete días de que dispone para resolver el misterio, es necesario escuchar con suma atención todas las conversaciones, ya que es precisamente ahí donde se encuentran las pistas importantes. Por fortuna, existe la posibilidad de grabarlas mediante el icono correspondiente, para no perderse ningún detalle. En un primer momento, Gabriel dispone de una serie de preguntas genéricas que puede formular a cualquier persona, junto a otras tantas específicas para cada entidad en particular. Más tarde, al ir descubriendo pistas, se irán añadiendo nuevas preguntas que permiten obtener nuevas pistas con las que investigar. Esto provoca que el flujo de los acontecimientos se vuelva algo lento en algunos momentos, ya que los diálogos son muy abundantes.



Desde estos telescopios veremos cosas muy interesantes.

La forma de desplazarse por Nueva Orleans no es precisamente original. El cambio de localización se realiza pulsando en el lugar correspondiente sobre un mapa de la ciudad. Según se vayan sucediendo los acontecimientos, nuevos lugares irán apareciendo.



Nuestro protagonista no tiene un momento de respiro.

Sorprende que una diseñadora de la categoría de Jane Jensen, coautora de King´s Quest VI, haya sido capaz de dar un cambio tan radical a sus productos, produciendo una trama absorbente en la que es muy fácil dejarse atrapar. A ello contribuyen perfectamente todos los aspectos técnicos, utilizados con inteligencia. Los gráficos, en la línea de calidad habitual en los productos de Sierra, conservan un elevado gusto por el detalle, y la música, inquietante y atmosférica, se adapta con facilidad a los distintos escenarios en los que transcurre la aventura. Tanto los textos como los diálogos, igualmente abundantes, están narrados en un perfecto inglés por un competente equipo de actores profesionales, entre los que se encuentra el conocido Mark Hamill, famoso por su interpretación de Luke Skywalker en la inmortal serie de La Guerra de las Galaxias.

Esta tienda no es muy de fiar. El peligro se palpa.

Así es *Gabriel Knight*: Sins of the Fathers: intrigante, absorbente, emocionante y espléndidamente ambientada. Una historia para adultos donde los personajes se comportan de forma creíble, permitiendo que las acciones se sucedan coherentemente, de acuerdo con un argumento muy bien elaborado donde todo se ha cuidado hasta el más mínimo detalle.

Los expertos en este tipo de programas disfrutarán especialmente con una de las mejores aventuras del género. Sin embargo, la gran facilidad de manejo permite que también los recién llegados puedan pasar unos buenos momentos, si es que tienen la paciencia suficiente para no abandonar cuando las cosas se vuelven difíciles, lo que ocurre con frecuencia en una aventura tan elaborada como la que nos ocupa. Fiel a su tradición, Sierra ha vuelto a sorprendernos agradablemente, y seguro que seguirá haciéndolo durante mucho tiempo.



Cualquier comercio es bueno para hacerse con algo de información confidencial.

– Juan Antonio Pascual



El Bufón de la Corte

The Legend of Kyrandia, Book Three: Malcom's Revenge

Windows • Virgin

Si ya conoce Kyrandia, recordará a Malcom, el burlón impío al que le encanta meterse en líos. Cuando nos separamos de él por última vez, al final del segundo título de Kyrandia, el malvado bufón se encontraba prisionero dentro de una estatua, sin ninguna esperanza de libertad. Pues, sorpresa... Malcom ha conseguido escapar gracias a un rayo de luz que resquebrajó la estatua. Pero una sorpresa aún mayor espera a los seguidores de Kyrandia, esta vez, usted será Malcom.

Malcom's Revenge no se separa de la probada fórmula de Westwood Studio aunque el retorcido humor de la serie es aún más excéntrico. Por ejemplo, *Malcom's Revenge* es el único juego que conozco donde puede ser machacado por ardillas, pulgas e irritables duendecillos.

El juego transcurre en múltiples lugares. Empezará en Kyrandia, pero no espere ningún cálido recibimiento de sus habitantes ya familiarizados con sus picaras costumbres. De hecho, si los kyrandeses le reconocen le meterán en chirona y cambiarán su traje de bufón por uno de rayas. Por lo tanto, disfrazarse se convierte en algo vital para Malcom, al que no le apetece mucho ponerse como tupé una ardilla (¿por qué esa obsesión con las ardillas?).



La diversión empieza cuando un rayo de luz libera a Malcom de su prisión dentro de una estatua.



Hay varias formas de salir de Kyrandia, pero la más sencilla se produce aquí mismo.

La segunda parte de *Malcom's Revenge* tiene lugar en la Isla de los Gatos, una isla de abundante vegetación llena de mortales Serpientes Besuconas; una isla con difíciles puzzles y con su propia subtrama política (un revolucionario llamado Floppy el Gato quiere derrocar al régimen canino que ha tomado el poder de la isla).

Otros "capítulos" de la historia le llevarán al mundo Subterráneo, al Mundo de los Peces y, literalmente, a los confines de la Tierra. Al final, regresará a Kyrandia y a un reexamen del personaje de Malcom, tal cual es.

Los puzzles suelen ser difíciles y los personajes con los que se encontrará son bastante interesantes. Malcom es el típico malo del que se puede extrañamente encariñar, y que puede fácilmente protagonizar su propio show.



En la Isla de los Gatos, la solución a sus problemas parece muy sencilla, pues sólo tenemos que coger una gemas...

Hasta los controles del juego en *Malcom's Revenge* son divertidos. El indicador de humor de Malcom (el humómetro) le permite ajustar su nivel de argucia (hay tres ajustes: "bueno", "normal", "mentir", como lo dicte la situación). Esto es muy útil, como también lo es la capacidad del juego para visualizar diálogos en diferentes idiomas, aunque la narración audio sea sólo en inglés. Aún más sorprendente es el ajuste de la audiencia del estudio, donde las astutas bromas de Malcom activan una pista de risa enlatada. Es raro, pero cobra cantidad de sentido en un juego lleno de pelucas de ardilla y duendecillos asesinos.



Si ésta es la Isla de los Gatos, ¿por qué hay tantas Serpientes Besuconas?

— Phill Powell

Diversión: **Gráficos:**

Interfaz: **Sonido:**

Total:

Género Fantástico

Death Gate

DOS • **Legend**

Entre los lectores del género fantástico, las novelas *Death Gate* de Margaret Weis y Tracy Hickman son las preferidas. Los elementos narrativos y los personajes de su último título, *Legend*, han sido adaptados para desarrollar un buen juego de aventuras para el CD-ROM, con conversaciones y escenarios bellamente creados.

Death Gate trata sobre las disputas raciales y mágicas producidas entre los ciudadanos de varios mundos. Hubo una época en la que los Patryn entraron en guerra contra los señores de Sartan que deseaban dominar su mundo. Temiendo una victoria de los Patryn, los Sartan rompieron el Sello del Mundo y dividieron la tierra en cinco reinos distintos, aislando a las diversas razas y separándolas con la "Puerta de la Muerte". Para los Patryn, se creó una prisión especial, conocida como el laberinto, donde las fuerzas de la oscuridad empezaron a exterminarlos. Sólo un hombre, Xar, consiguió escapar del laberinto, pero volvía repetidamente para ayudar a escapar a otros Patryn mientras tramaba su venganza.

Usted representa el papel de Haplo, a quien Xar acaba de rescatar del laberinto. Cuando recobre el aliento, le asignará una misión: recorrer las distintas regiones y mundos, y encontrar las piezas perdidas del Sello del Mundo para que la tierra vuelva a ser una otra vez. No tendrá mucha ayuda en su búsqueda. Aunque los Patryn siguen siendo capaces de lanzar hechizos "runa", han olvidado la composición de muchos de ellos, por lo que tendrá que buscar nuevos a lo largo de su aventura. Esta búsqueda se ve afectada por una serie de pantallas en primera persona, cada una de ellas cuidadosamente y, a menudo, bellamente dibujada, pero, a menudo también, casi estáticas y sin apenas movimiento.

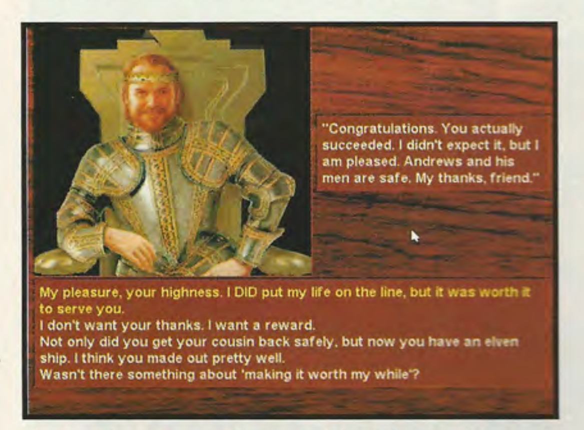
Las pistas que desvele serán premiadas con hechizos y le llevarán a nuevos lugares. Hay numerosos desafíos, los típicos desafíos de cualquier juego de aventuras tradicional, además de puzzles que van desde bastante difíciles a fáciles a simplemente tontos. Como los distintos personajes con los que se encontrará han sido cuidadosamente seleccionados de obras literarias, son intrigantes, están bien pensados y la historia tiene bastantes giros como para mantenerle en movimiento durante mucho tiempo. La versión completa está bien interpretada por actores profesionales, con una dicción muy precisa pero sin demasiado color en sus interpretaciones. Las descripciones y diálogos pueden resultar un poco pesados y demasiado largos en cuanto a texto, pero a quienes les gusten las aventuras ricas en detalles y orientadas hacia la fantasía, disfrutarán con *Death Gate*.

– *T. Liam McDonald*

Una nave voladora le llevará adonde necesite ir.



En Skurvash, deberá descubrir cómo entrar en la Torre de los Brotherhood.



Para poder entrar en Skurvash, deberá hacer un favor especial al Rey Stephen.



Este enanito tiene unas cuantas cosas que usted necesita. Quizás ayude una tostada y un poco de mermelada.



Un Argumento Brillante

Laura Bow in: the Dagger of Amon-RA

DOS/Windows • **Sierra on Line**

Una noche, durante un viaje en un barco procedente de Egipto con destino Nueva York, un hombre fue asesinado por un desconocido en su propio camarote e introducido en un baúl. Días después, mientras el barco llegaba a puerto y el baúl era descargado sin que nadie conociera su contenido, *Laura Bow* se despedía de su padre en la estación de ferrocarril de su pueblo. En una época de la historia en la que la mayoría de los trabajos estaban vedados a las mujeres ella había decidido hacer realidad su sueño de ser periodista y se dirigía a Nueva York para intentar conseguir un puesto de reportera en el Tribune.



Laura siempre tan inocente: pregunta las cosas más comprometidas con toda naturalidad.

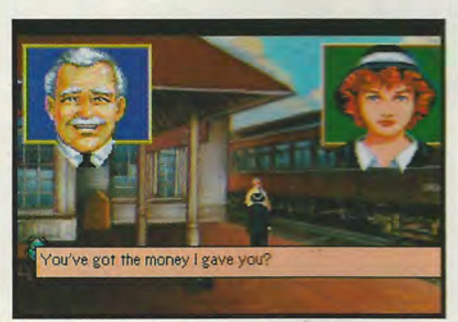
Su primer contacto con la gran ciudad no pudo ser más desastroso ya que en la misma estación le robaron la maleta y luego un falso mendigo le quitó todo el dinero que llevaba encima. Pero Laura no estaba dispuesta a dejarse vencer por las adversidades. Se dirigió al edificio del periódico, mantuvo una entrevista con el director y consiguió su primer encargo, realizar un reportaje sobre un robo que se había producido recientemente en el museo Leyendecker en el que había desaparecido una daga que según la leyenda había pertenecido al dios egipcio Amon Ra.

Pero Laura iba a descubrir que detrás del robo había un hombre capaz de asesinar y que el museo podía convertirse en una trampa mortal. Y al mismo tiempo su secreta vocación de detective iba a introducirle paso a paso en una historia fascinante en la que iba a llegar a un punto en el que no habría marcha atrás.

The Dagger of Amon Ra es la segunda parte de una saga de aventuras gráficas creada por la compañía Sierra cuyo primer título no llegó a nuestro país, una serie que parece no haber tenido continuidad en programas posteriores y está protagonizada por Laura Bow, una joven americana de los años 20 que decide abandonar la vida de campo para desarrollar su pasión de periodista y detective. Después de que la versión para disquetes fuera lanzada hace algo más de un año llega ahora la versión para CD-ROM en la que apenas se han realizado modificaciones, siendo las más interesantes la inclusión de voces digitalizadas que sustituyen los textos de la versión original y la posibilidad de ejecutar el juego desde Windows en su propia ventana.



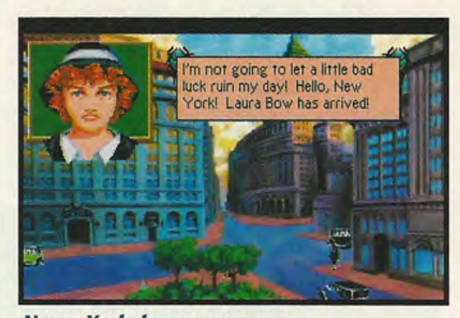
Es el primer viaje de Laura a la gran ciudad. Su emoción es comprensible.



Es una suerte que siempre haya alguien en el andén a quien preguntar una dirección.



Las recomendaciones paternas son siempre muy buenas para conseguir un trabajo.



Nueva York: la gran manzana.

El juego posee el clásico interfaz gráfico de las aventuras de Sierra con el cual el jugador tiene una libertad de acción casi ilimitada al mismo tiempo que toda la pantalla queda libre para los gráficos. Como en una auténtica novela de misterio no bastará con visitar diversos lugares de Nueva York o examinar objetos ya que será imprescindible obtener información de los personajes que iremos conociendo durante el juego, desde el redactor jefe del periódico hasta el director del museo pasando por damas de la nobleza, militares y policías.

Cada uno de ellos posee sus propias motivaciones e intereses, la mayoría modifican su conducta a lo largo del juego a medida que transcurren los acontecimientos y Laura no encontrará siempre en ellos una buena disposición para colaborar, tendrá que demostrar que posee facultades para ser una buena reportera y vencer muchos prejuicios

para abrirse paso en un mundo en el que está mal visto que las mujeres trabajen fuera de la cocina. En este aspecto, la interacción con los demás personajes, *Laura Bow II* se aleja de la línea tradicional de las aventuras de Sierra consiguiendo una identidad propia.

Son muchos los aspectos positivos a destacar de esta aventura. Posee un argumento digno de una novela que se va revelando a medida que avanzamos en nuestras investigaciones y una cuidada ambientación en la que se han cuidado al máximo todos los detalles para recrear la atmósfera del Nueva York de los años 20. Cada uno de los protagonistas de la historia posee una personalidad perfectamente definida y las complejas relaciones entre ellos hacen aún más real la aventura. Se han conseguido unos diálogos brillantes y fluidos, y se ha diseñado un mapeado en el que es posible moverse con bastante libertad y resolver los diversos problemas con ayuda de la tenacidad y la lógica. Cada pequeño progreso hará crecer nuestro deseo de seguir profundizando en la historia haciendo del juego una experiencia altamente adictiva.

Pero debemos señalar que este juego, que recibió con justicia excelentes críticas en el momento de su lanzamiento original, en el capítulo de realización técnica se encuentra bastante por debajo de lo que se espera hoy en día en un título en CD-ROM. En una época en la que los gráficos SVGA están comenzando a imponerse las pantallas de *Laura Bow II* nos producen cierta sensación de pobreza y falta de resolución. Los movimientos de los personajes resultan poco fluidos y las voces digitalizadas, única novedad de una versión que ha conservado los mismos gráficos y animaciones del original, nos resultan en ocasiones monótonas y poco naturales.

Podemos jugar a la aventura con las voces digitalizadas o con los textos pero no con ambos a la vez, y el CD que hemos recibido posee tanto los diálogos como los textos en inglés a pesar de que se hayan traducido al castellano los manuales de instrucciones. Y nos resulta muy extraño, ya que los textos de la versión en disquetes ya fueron traducidos en su momento y no comprendemos por qué no han sido trasladados al CD-ROM.

Laura Bow II es sin duda una aventura gráfica brillante en cuanto a argumento y ambientación, los aspectos que realmente importan a los verdaderos aficionados, pero a excepción de la inclusión de voces y efectos sonoros digitalizados nada ha cambiado desde la primera versión y posee una serie de deficiencias técnicas, en particular la escasa definición de los gráficos y la pobreza de las animaciones, que lo alejan de los niveles de calidad que exigimos hoy en día. Y es una pena, porque si se hubieran actualizado estos aspectos se habría creado una aventura prácticamente perfecta.

– Pedro J. Rodríguez



Si queremos que el conductor nos lleve a nuestro destino, habrá que tratarle bien.



Un mercader chino nos ayudará en nuestro cometido.



Una contraseña un poco especial, pero el Charleston es un baile muy de moda.



Los personajes que se cruzan en la vida de Laura son de todas la "clases sociales"...



También Laura dispondrá de tiempo de ocio.



Espectros y Mansiones

Ghosts

Windows • **Media Design Interactive**

Ghosts se desarrolló en Inglaterra, famosa por sus extraños espectros y decrépitas mansiones. El juego tiene lugar en el viejo Hobbs Manor, construido hace 325 años, y cuyo único habitante parece ser el Dr. Marcus Grimalkin, un hombre que se ha pasado la vida recogiendo pruebas de fantasmas. El buen doctor está interpretado por el mismo Christopher Lee.

La diferencia entre *Ghosts* y un producto de mero entretenido es que la mayoría de los testimonios, fotografías y el vídeo del interior de Hobbs Manor se basan en pruebas documentadas de la vida real. Además, hay otros objetos que están relacionados con leyendas o supersticiones que han pasado de generación en generación, a través de los años. En este proyecto han participado muchos expertos del campo de la parapsicología, incluida la Dra. Susan Blackmore; Tony Cornell, el diseñador del SPIDER (Spontaneous PsychoPhysical Incident Data Electronic Recorder); Robin Furmar, el fundador de los Cazafantasmas U.K., y el Padre John Nuttall, un sacerdote de la Iglesia Católica Romana. También puede imprimir gran parte del abundante texto que aparece en el juego.

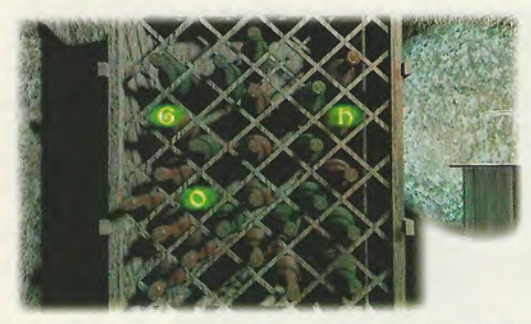
Pero a pesar de su compromiso con los hechos, *Ghosts* se desarrolla como una simple aventura gráfica. De una vuelta por Hobbs Manor, pulse sobre varios objetos y desvelará supersticiones y presencias fantasmales. No podrá acceder a algunas áreas hasta que encuentre ciertos objetos o solucione ciertos puzzles. El premio es *The Book of Hauntings* (El Libro de las Apariciones), un libro de 280 páginas que narra algunos de los más famosos cuentos y leyendas de fantasmas de la historia.

La atmósfera está bien. Además de la terrorífica voz de Lee –podría hacer que la guía telefónica diera miedo–, hay caras que salen de los muros de piedra, grifos de donde sale sangre y cajitas de música que tocan música de órgano. La música de introducción es excelente, el tema de "Twilight Zone" con un ligero toque de Tubular Bells de El exorcista, mezclado con un bajo potente.

Aunque los más aficionados a los fantasmas pongan en duda algunas de las historias de *Ghosts*, por ejemplo, el famoso caso del Enfield Poltergeist es digno de un periódico sensacionalista, aquí hay material suficiente para convencer a un escéptico y para hacer que un creyente se ponga muy, muy nervioso.

– Leslie Mizell

Christopher Lee, el legendario personaje de las películas de horror, le guiará a través de las apariciones de Ghosts.



No podrá acceder a un par de zonas hasta que resuelva un puzzle. Desvele el misterio de la bodega de vino que hay en el sótano y descubrirá una habitación secreta.



Uno de los libros de Ghosts incluye fotografías de apariciones, incluida ésta de Lady Brown de Inglaterra.



Las cajas esparcidas por Manor Hobbs contienen testimonios y vídeos de cazadores de fantasmas o de escépticos.



Actores digitalizados representan las seis famosas historias de fantasmas que Lee relata.



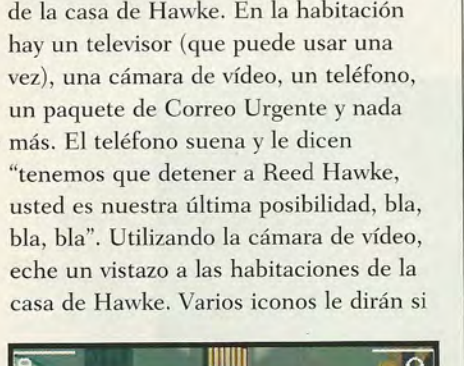
El Ojo Indiscreto

Voyeur

DOS • **Interplay**

Con sus actores profesionales, su bonita banda sonora y una trama interesante, *Voyeur* tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en una atrayente serie de televisión, quizá una versión para jóvenes de *Magnum P.I.* o *Barnaby Jones*. La historia gira alrededor de Reed Hawke, un poderoso hombre de negocios que está a punto de anunciar su candidatura a la presidencia, y que ha invitado a toda su familia a pasar el fin de semana en la casa de Hawke para que le ayuden a tomar una decisión, aunque en realidad lo que está intentando hacer es esconder todos los esqueletos de sus parientes más cercanos.

Tras ver una tórrida escena de sexo entre dos de los asesores de Hawke, se encontrará en un apartamento situado convenientemente al otro lado de la calle de la casa de Hawke. En la habitación hay un televisor (que puede usar una vez), una cámara de vídeo, un teléfono, un paquete de Correo Urgente y nada más. El teléfono suena y le dicen "tenemos que detener a Reed Hawke, usted es nuestra última posibilidad, bla, bla, bla". Utilizando la cámara de vídeo, eche un vistazo a las habitaciones de la casa de Hawke. Varios iconos le dirán si





***Voyeur* lucha por ser lo más realista posible, pero resulta un poco difícil ser realista cuando puede ver detalles como éste desde el otro lado de la calle.**



¿No es una suerte que su apartamento esté justo enfrente de la casa de Hawke? ¡Ah!, dicho sea de paso, ¿quién es usted? ¿y por qué una voz le dijo que acabara con Reed Hawke?

hay algo que merezca la pena ver u oír en cada lugar. Grabe, escuche o vea algo incriminatorio y podrá llamar a la policía..., o mejor aún, decirle a un miembro de la familia de Hawke lo que él planea hacer con ellos.

El objetivo de cualquier buen juego de ordenador y de la mayoría de las buenas películas y series de televisión es engañar sus sentidos, convencerle de que lo está viendo es real. Pero desde el principio, *Voyeur* le lleva a hacerse preguntas que producen un efecto totalmente contrario. Por ejemplo, ¿quién era ese tipo del teléfono y por qué me llamó a mí?, ¿por qué debo creer en lo que dice, además de porque un párrafo del manual diga que debo creerle?

También hay fallos en la mecánica del juego. La pila de su cámara de vídeo se descargará cada vez que mire por el visor; por ejemplo, supongamos que *está filmando una pared en blanco y...*, ¿no hay ningún enchufe de corriente en su apartamento? Lo que debería ser tratado como una investigación seria, acaba teniendo el aspecto de un juego de arcade, aún peor porque no hay ninguna forma de seguir pistas de nada de lo que ve, sino



El icono de un globo ocular sobre una ventana indica que una escena de vídeo puede ser grabada como prueba; una oreja significa que hay una conversación en marcha... Todo tiene un significado en esta investigación.

esperar que la próxima ventana que elija en su búsqueda sea la correcta.

Además, no existe ninguna función para guardar el juego, es decir que deberá jugarlo hasta el final, y ése es otro problema. No puedo recordar cuantas veces miré en una habitación para ver el final de lo que podría haber sido una escena con sentido. Al no poder guardar el juego, la única manera de ver la escena que me había perdido era jugar el juego otra vez desde el



La calidad de las imágenes de vídeo es buena, y las interpretaciones muy creíbles.

principio.

La única vez que "gané" fue con la ayuda de metraje grabado durante el último segmento. Sí señor, todo el esfuerzo realizado fue en vano, salvo por la emoción de mirar, y como me había saltado las partes más "calientes", tampoco eso me consoló.

La caja de *Voyeur* pregunta ¿Le gusta mirar?, pero no importa lo que responda, probablemente le va a defraudar.

— *Stephen Poole*

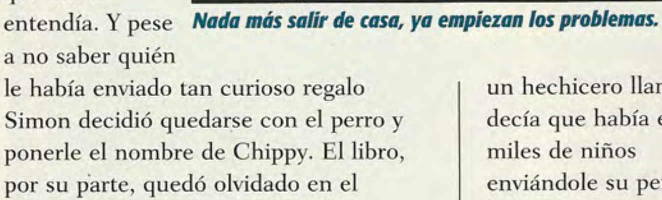


Humor Mágico

Simon the Sorcerer

DOS • **Adventure Soft**

Los padres de Simon decidieron celebrar que su hijo cumplía doce años con una gran fiesta en la que no solo hubo dulces y golosinas sino incluso la actuación de un mago que tuvo que soportar con enorme paciencia cómo Simon le ponía en ridículo descubriendo todos sus trucos. De repente sonó el timbre y Simon vio que detrás de la puerta había un pequeño perro con un libro en la boca, un libro escrito en un extraño lenguaje que nadie entendía. Y pese a no saber quién le había enviado tan curioso regalo Simon decidió quedarse con el perro y ponerle el nombre de Chippy. El libro, por su parte, quedó olvidado en el desván.



Nada más salir de casa, ya empiezan los problemas.

Pero una tarde Simon se aburría y decidió buscar a Chippy para retorcerle un poco el rabo o meterlo en la secadora. Los ladridos del perro le llevaron al desván, donde Chippy había encontrado el enigmático libro dentro de un baúl, pero cuando Simon arrojó el libro al suelo observó atónito como una extraña luz surgía de él hasta crear una especie de puerta mágica en el centro de la habitación. Chippy se lanzó a través de la puerta y el niño no pudo resistir la tentación de seguirle.



Un tronco retorcido nos ayuda en nuestra aventura.

Simon reapareció en un mundo desconocido, vestido con unas ridículas ropas de mago y rodeado de hambrientos trolls que no tardaron ni un segundo en meterlo en una olla para convertirlo en su próximo almuerzo. Pero Chippy sembró la confusión entre los trolls y, después de permitir que Simon escapara, le condujo a una casa desconocida. Allí había una nota de un hechicero llamado Calypso en la que decía que había escogido a Simon entre miles de niños enviándole su perro y su libro de hechizos para que le liberara del malvado brujo Sórdido. Pero para poder utilizar el libro de hechizos, que había perdido al ser capturado por los trolls, Simon debía convertirse en mago y solamente los magos de la taberna podrían ayudarle a conseguirlo.

Esta es la historia de *Simon the Sorcerer*, una historia que muchos usuarios conocen ya que la versión en disquetes apareció hace algo más de un año. Esta reedición en CD mantiene los mismos gráficos y animaciones del original, habiéndose incluido la posibilidad de presentar los textos en cuatro idiomas diferentes entre los cuales se encuentra el castellano y unas excelentes voces digitalizadas que, en perfecto inglés, repetirán todos los textos que aparezcan en la pantalla.



No hay obstáculo que detenga a Simón...



El herrero no tiene una cara muy amigable.

Simon the Sorcerer posee la estructura clásica de una aventura gráfica y su interfaz de usuario es muy similar al de las primeras aventuras de LucasArts. A diferencia de las aventuras más modernas, que destinan toda la pantalla a gráficos y controlan el juego mediante el aspecto del cursor, en *Simon the Sorcerer* la pantalla se divide en tres partes: una gran ventana en la parte superior destinada a los gráficos y animaciones, una línea de comandos en la que se van formando las órdenes y una ventana inferior en la que se encuentran a la izquierda las doce acciones que podemos realizar y a la derecha los objetos que vayamos recogiendo. Este sistema ha sido superado por otros interfaces más intuitivos que permiten



Flan de espárragos: una receta muy sabrosa...

gráficos a pantalla completa y *Simon the Sorcerer* ha sido uno de los últimos programas en utilizarlo.

Dos de los objetos del inventario son muy especiales. El mapa permite a Simon desplazarse a cualquier zona que aparezca en el mismo sin tener que recorrer todo el camino a pie y a medida que avancemos en nuestras pesquisas irán apareciendo nuevos lugares en él. Por su parte la postal nos permite cargar y salvar partidas así como abandonar el programa para salir al sistema operativo.

Simon the Sorcerer es un programa



Nuestros diálogos tienen que ser muy efectivos.

que desborda simpatía y sentido del humor. Los chispeantes diálogos, los divertidos comentarios que el propio Simon hace en determinados momentos, las disparatadas situaciones en las que se encontrará el protagonista y las simpáticas animaciones hacen que jugar con este programa sea una experiencia terriblemente divertida.

En cuanto a los gráficos decir que pese al año largo transcurrido desde el lanzamiento del juego original no han perdido en absoluto su validez. Están hechos a mano, representan en su mayor parte paisajes naturales que parecen sacados de un libro de cuentos, poseen un gran lujo de detalles y un vistoso colorido que hace de cada pantalla un verdadero goce para la vista. Y el movimiento de Simon y el resto de los personajes del juego resulta sumamente natural y fluido.

La mecánica del juego es la de una aventura gráfica clásica. Buscar objetos y utilizarlos en el lugar adecuado será el proceso a seguir para avanzar en el juego, y aunque existen numerosos personajes con los que conversar siguiendo un sistema de diálogos también idéntico al de los programas de LucasArts la interacción con ellos es bastante limitada ya que siempre reaccionan de la misma manera y no poseen una personalidad definida. Todos los puzzles del programa, algunos de ellos bastante retorcidos, pueden resolverse con ayuda de la lógica.

Simon the Sorcerer no ha ganado demasiado en su traslado al CD-ROM. La aventura es exactamente la misma y solamente se han incorporado voces digitalizadas en inglés que resultarán de muy poca utilidad para la mayoría de los usuarios españoles. Es una pena que no se haya aprovechado la gran capacidad del CD para enriquecer la historia o incluir gráficos en alta resolución, y debemos señalar que el escueto manual que acompaña al juego es idéntico al de la versión de disquetes ya que explica el proceso de instalación desde disquetes y habla de un sistema de protección que no existe en esta versión en CD. Si ya tenías el juego en su versión original no merece la pena que compres esta nueva versión, pero si aún no has disfrutado con las peripecias de Simon y eres aficionado a las aventuras gráficas clásicas este es un juego que no puedes perderte.

– Pedro J. Rodríguez



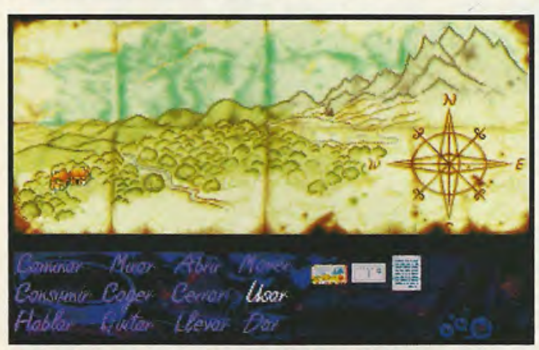
La noticia de nuestra elección como protagonista de la aventura nos colma de satisfacción.



Cada casa tiene sus secretos y sus misterios por descubrir. Ya se sabe, hay investigarlo todo.



En esta aventura nos espera mucha acción y muchas situaciones difíciles de resolver.



Con este mapa nos guiamos a lo largo de la aventura.



Creatividad Artística

Teatro Mágico

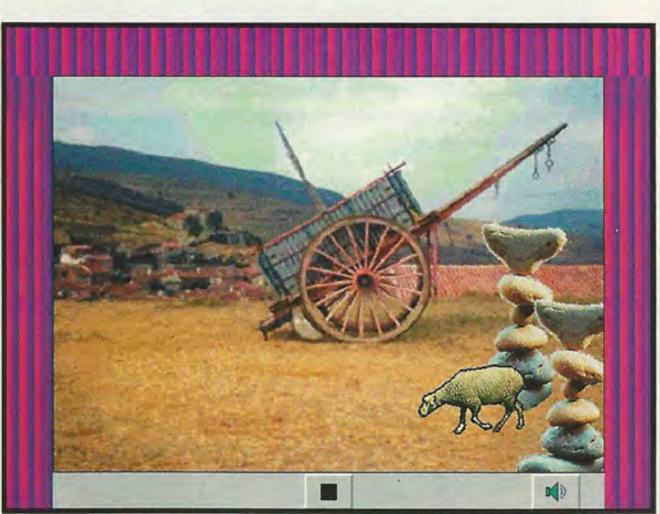
Windows • **Anaya Interactiva**

La editorial Anaya Multimedia, especializada en programas divulgativos, ha creado una serie llamada Anaya Interactiva que contiene siete nuevos programas. Estos títulos, traducidos de los originales ingleses creados por la compañía Knowledge Adventure, pretenden acercar a los niños de corta edad a temas tan fascinantes como el cuerpo humano, los insectos, los dinosaurios o el mundo submarino estimulando la creatividad y permitiendo por múltiples vías la interacción del usuario.

Teatro mágico pertenece también a esta serie, pero se aleja un poco del objetivo divulgativo de los demás programas para centrarse en el desarrollo de la creatividad artística. Esta dirigido a niños especialmente pequeños –el manual pretende que incluso niños de tres años puedan manejarlo– y es básicamente un creador de cuentos, un programa que permite al niño combinar imágenes y sonido para crear una historia que luego sea proyectada como si fuera una película o una obra de teatro. El programa funciona bajo Windows y necesita un adaptador de 256 colores y una tarjeta de sonido para poder funcionar. Esto es así porque, al estar dirigido a niños muy pequeños que pueden no saber aún leer, el programa posee un sistema de ayuda basado en la voz y no en texto. Basta con pulsar el botón derecho del ratón sobre cualquiera de los iconos del programa para escuchar una voz infantil en perfecto castellano que explica la utilidad de dicho icono. Y la tarjeta de sonido resulta también imprescindible para conectar el micrófono incluido en el paquete con el cual el usuario puede añadir la narración de su propia voz a la historia que está confeccionando.



Las distintas opciones que tenemos en la pantalla de este programa nos permiten infinidad de combinaciones.



Los telones de nuestro teatro mágico dan paso a escenas tan pintorescas y extrañas como la que os presentamos.

El interfaz de usuario de Teatro mágico se ha simplificado al máximo para que niños muy pequeños puedan utilizarlo. La mayor parte de la pantalla se destina a los gráficos y animaciones de la película pero existe un marco que rodea dicha pantalla principal en el que aparecen una serie de iconos de gran tamaño. Pulsando el botón derecho sobre un icono se escucha una frase que explica su función y pulsando el botón izquierdo se escoge la acción deseada. Y pulsando el botón izquierdo sobre cualquier punto de la pantalla principal es cuando se completa dicha acción, que puede ser dibujar una línea, colocar una elipse o situar un gráfico.

Los iconos del borde izquierdo son similares a los encontrados en muchos programas de dibujo. Existen 16 pequeños cuadrados que permiten elegir un color antes de dibujar, un icono que define uno de los seis posibles grosores del pincel e iconos para dibujar a mano alzada y trazar líneas rectas, rectángulos y óvalos. Y pulsando el botón derecho dentro de una figura cerrada se rellena dicha figura con el color escogido.

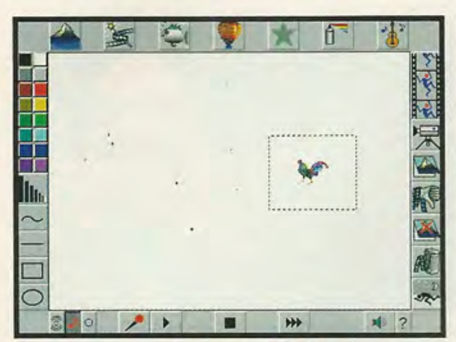
Los iconos del borde superior permiten acceder a las bibliotecas, colecciones de imágenes o sonidos incorporados en el programa que



Anaya Interactiva demuestra una vez más las posibilidades didácticas de sus programas.



La nitidez de las imágenes es sorprendente.



Empezamos nuestra tarea didáctica con elementos muy sencillos...



... a los que se irán incorporando muchas más posibilidades gráficas...

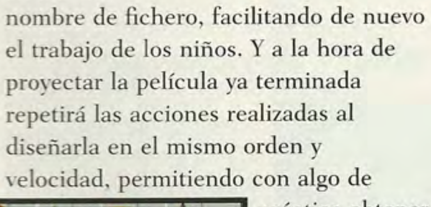


... que junto a nuestra imaginación darán como resultado trabajos muy creativos.

pueden ser incluidos en nuestras propias historias. Existen bibliotecas de escenarios (imágenes estáticas que pueden cubrir todo el fondo de la pantalla), pinceles mágicos (pinceles especiales que permiten extender con facilidad estructuras como arena, hierba o nubes), animaciones, objetos, siluetas, útiles de pintura (permiten crear burbujas, efectos de arco iris o rociar con spray) y melodías. Al pulsar sobre cualquiera de estos iconos aparece un catálogo de los elementos disponibles en forma de pequeños gráficos que identifican con facilidad el objeto o canción que contienen, y las canciones pueden ser escuchadas antes de ser incorporardas a la película pulsando sobre su icono el botón derecho del ratón.

Con los iconos del borde derecho podemos cargar una película ya realizada antes de reproducirla o editarla, empezar una película en blanco, comenzar una de las muchas escenas que puede contener una película, deshacer la última acción realizada, borrar una escena o una película completa y abandonar el programa.

Finalmente los iconos del borde inferior son los encargados de decidir si queremos efectos de sonido o música, grabar nuestra voz mediante el micrófono para añadir narración a la película, reproducir la película desde el principio o desde la escena actual, detener la reproducción, poner o quitar el sonido durante la reproducción y escuchar un texto de ayuda.



Si buscamos escenarios naturales, Teatro Mágico nos ofrece una amplia variedad de los mismos.

Teatro mágico va memorizando las acciones que se realizan sobre la pantalla principal y las almacena automáticamente en el disco duro sin que el usuario tenga que preocuparse en dar un nombre de fichero, facilitando de nuevo el trabajo de los niños. Y a la hora de proyectar la película ya terminada repetirá las acciones realizadas al diseñarla en el mismo orden y velocidad, permitiendo con algo de práctica obtener resultados similares a los dibujos animados.

Sin duda alguna Teatro mágico abre nuevas rutas para la creatividad infantil al tiempo que acerca los niños al manejo de los ordenadores. Al permitir la colaboración de varios niños en la confección de la historia se fomenta el espíritu participativo a la vez que se estimula la imaginación, la improvisación y la capacidad para comunicarse.



Los elementos que inicialmete elegimos para nuestra composición pueden ser muy dispares.

En el lado negativo, que la extrema facilidad de empleo del programa tiene como contrapartida unas posibilidades de edición bastante escasas, resultando casi imposible modificar secuencias ya introducidas sin borrar una escena entera y comenzarla de nuevo ya que lo único que se puede hacer con una escena ya creada es añadir elementos al final de la misma. Y tampoco se da información sobre si es posible o no ampliar las bibliotecas de gráficos y sonidos incluidas en el programa, unas bibliotecas que aunque sean de indudable calidad pueden quedarse enseguida cortas para niños de gran imaginación.

– Pedro J. Rodríguez



Educación y Entretenimiento

Freddi Fish and the Case of the Missing Kelp Seeds

Windows • **Humongous Entertainment**

Freddi Fish es el último lanzamiento de la línea Junior Adventures de Humongous. Como sus anteriores primos, *Freddi Fish* es un verdadero híbrido de educación y entretenimiento. Los niños se ven envueltos en un mundo encantador que suavemente los lleva a un objetivo. La solución de problemas, la deducción y la lógica son componentes clave de cada título de Humongous, pero los niños perciben los desafíos como un juego, nunca como una tarea aburrida.

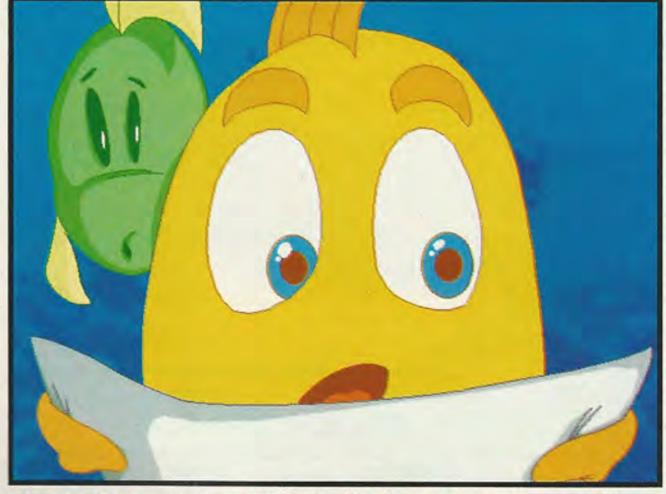
Freddi Fish, para edades de 3 a 8 años, es el título de Humongous más ambicioso hasta la fecha. Es el CD-ROM multimedia más efectivo de la compañía; su animación, sus colores de alta resolución, las voces de los personajes y los efectos sonoros no tienen precedentes en el software de ordenador para niños. Su amplia variedad de perspectivas y ángulos de cámara hacen que *Freddi Fish* sea el programa de niños más cinemáticamente efectivo disponible. En realidad, Freddi es el CD-ROM más parecido que haya visto a un dibujo animado interactivo.



Eddy, la Anguila, amenaza con comerse a Freddi y a su amigo Luther.

Como la primera estrella de la línea de Homungous, *Freddi* es una anfitriona deliciosamente entretenida, quien acompañada por su amigo Luther, tendrá que encontrar el cofre perdido de la Abuela Grouper lleno de semillas de algas. El juego explica entonces que las semillas son importantes para que crezcan algas y poder dar de comer a los peces del barrio. La tensión está creada por dos tiburones, parecidos en sus gestos y forma de hablar a un par de matones de Brooklin, que lucharán por conseguir las semillas para su jefe, el Padre Calamar.

La trama de la aventura se encuentra en mensajes que aparecen dentro de botellas, por supuesto. Además, deberá encontrar varios objetos claves y utilizarlos de forma inteligente; el juego se puede ganar utilizando cualquier número de perspectivas. El programa utiliza inteligentemente las pistas. Los personajes ofrecerán pistas más claras si el jugador parece estar atrapado en un callejón sin salida. Hay muchos toques de humor,



Abundan los toques cinemáticos. Aquí Luther mira mientras Freddi lee un mensaje sacado de un botella.



Los sangrientos tiburones reciben consejos paternales del Padre Calamar.

muchos de ellos apropiados también para niños mayores y adultos.

No es necesario que siga una determinada secuencia de sucesos; al contrario, se verá inmerso en un entorno abierto, sin límites de tiempo, y listo para explorar. Hay cantidad de botones en cada escena, y como con *Putt Putt* y *Fatty Bear*, la diversión abunda. Los niños pueden visitar el teatro Clamshell y entretenerse con personajes como la bailarina Carpen Marina o el director Lutefisk van Basstoven. O pueden practicar las matemáticas con el profesor Sr. Estrella de Mar.

La moraleja de *Freddi Fish* es aprender a compartir. Aunque el mensaje pueda resultar un poco cargante cuando el juego se acerca al punto climático, sin embargo, es válido y muy encomiable. Si quiere conseguir uno de los mejores títulos para niños disponible, vaya a por *Freddi Fish*.



Apunte y pulse para entrar: disfrutará de las mejores actuaciones en vivo de vida submarina.

— *Lance Elko*

Didáctico: **Gráficos:**

Interfaz: **Sonido:**

Total:

La Pista Perfecta

Where in the World is Carmen Sandiego? Junior Detective Edition

Windows • **Broderbund**

La famosa criminal ha conseguido cruzar la Tierra, a través del tiempo, y llegar al espacio exterior. Esta vez se lo está tomando con mucha tranquilidad, cometiendo crímenes que pueden ser resueltos por niños de 5 a 8 años.

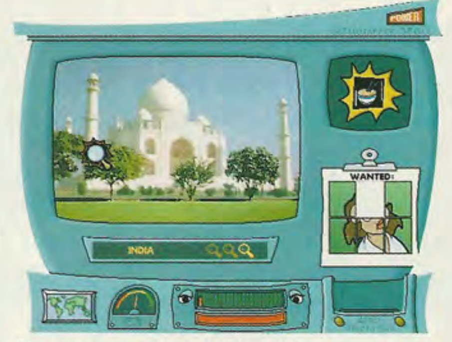
Junior Detective Edition facilita un poco la familiar fórmula de Carmen: en lugar de recorrer de arriba a abajo la Tierra, cada actividad criminal se desarrolla en siete regiones mundiales, como por ejemplo el Oriente Medio, Asia o Sudamérica. Los jugadores no tienen que encontrar pistas o interrogar a testigos: los datos aparecerán automáticamente cuando "registre" una fotografía de un país con la lupa. Los sospechosos son localizados no por señas sobre su identidad, como el color del pelo y el color de los ojos, sino por partes de



Los jugadores "registran" las fotografías de los países para encontrar pistas.

fotografías recibidas por fax en cada nuevo lugar. Y los jugadores deciden cuál será el siguiente país que visitarán a través de una lógica que consiste en emparejar las fotografías con las pistas.

Los niños de 5 a 8 años van a disfrutar de Junior Detective Edition, aunque se trate de un producto de entretenimiento más que de un producto educativo. Los jugadores aprenderán los



Una vez recogidas todas las pistas, pase a la pantalla del mapa para emparejar los símbolos, y encuentre el siguiente país a visitar.

nombres de algunos lugares y algo de geografía, pero los datos sobre los países son muy generales y se suelen repetir. Sin embargo, es un juego divertido y el manual de instrucciones incluye varios puzzles.

– Leslie Mizell

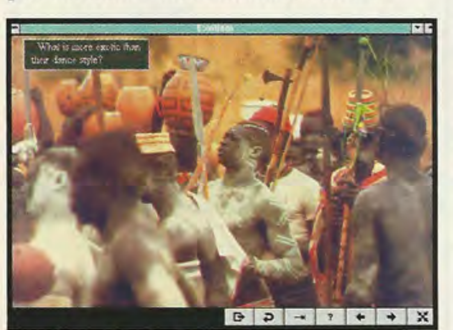


El Continente Negro

Welcome to Africa

Windows • **Walnut Creek**

Para muchos occidentales, Africa sigue siendo un lugar exótico y misterioso. Nuestras percepciones del continente están teñidas por documentales de animales salvajes y por las continuas noticias sobre el hambre, las guerras civiles y las luchas tribales. Este CD-ROM intenta ir más allá de esas imágenes y enseñarnos la vida de Africa tal y como sería vista por las culturas, geografía y pueblos de dicho continente.



Las fotografías de ritos culturales exóticos están acompañadas de brevísimas explicaciones.

El simple interfaz, que guía al jugador a través de este viaje por Africa, incluye un menú principal y varios botones dedicados a determinados temas, como mapas económicos, la fauna, artesanía y otros. A diferencia de otros CD-ROM más desarrollados, *Welcome to Africa* carece de conexiones entre los temas y no incluye vídeos ni sonido. Esto último es lamentable porque un programa como éste ofrece una oportunidad perfecta para presentar la compleja y rica música africana.

Ilustraciones, como este mapa sobre la vegetación, ofrecen buenas vistas del continente africano.

En lugar de eso, *Welcome to Africa* ofrece un juego muy simple, donde el jugador desarrolla el papel de un granjero africano. Básicamente, la clave del mismo está en saber repartir los momentos de trabajo y descanso: recoger la cosecha en el momento correcto, venderla en el mercado en el momento correcto, y mantener buenas relaciones con sus familiares y amigos. Con todo, no es un juego demasiado desafiante ni cuenta con imágenes muy reales de la vida cotidiana de un africano.

— Peter Scisco



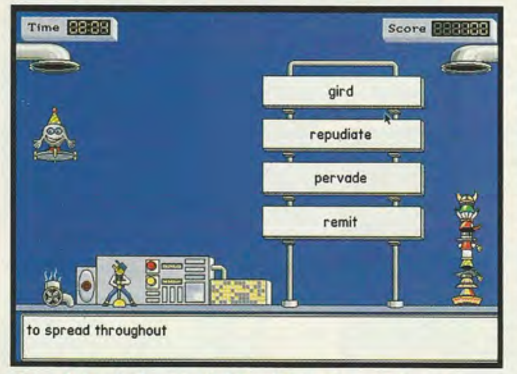
El Valor de las Palabras

Word Attack 3 & Word Power for Kids!

Windows/DOS • **Davidson & Associates/Smartek Software**

Si no quiere volver a estrujar sus piernas con un enorme y viejo diccionario, hay una nueva forma de ampliar su léxico. No más libros de ortografía aburridos, no más tediosas listas de vocabulario. Estos dos nuevos CD-ROMs construyen el vocabulario a través de la interacción.

En* Word Attack 3 *no podrá acceder a las baldosas que están dadas la vuelta sino quita las que les bloquean.



Una de las imágenes de* Word Attack 3*, un juego parecido al popular puzzle* Hatris*. También aquí aprenderá muchas cosas.

Word Attack 3 se plantea muy informalmente la construcción del vocabulario utilizando un formato muy flexible. Hay unas 3.200 palabras ya programadas pero puede crear nuevas listas ilimitadas. Además, la disponibilidad de caracteres de otros idiomas da al paquete un lugar en las clases de español, francés e inglés.

Emplazado en el mundo de Word Metropolis, *Word Attack* 3 incluye cinco actividades a las que se accede a través del menú principal. Los jugadores eligen una lista de vocabulario y pasan después a la pantalla de presentación, donde se dan las definiciones de las palabras y se usan en contexto. A continuación, los jugadores pueden probar un juego de emparejar, un crucigrama, un laberinto y un juego que consiste en construir columnas con gorras, basado vagamente en el popular videojuego Hatris. Los niveles de dificultad significan que los más pequeños pueden crecer con el producto, y aunque algunos de los juegos se quedarán anticuados a medida que crece el niño, *Word Attack* 3 es muy divertido, lo bastante como para jugar una y otra vez.

Word Power for Kids! realiza un planteamiento más formal del tema y sus actividades se parecen mucho más a tareas escolares. Hay un grupo completo de CD-ROMs de Word Power (éste es el volumen A) para que pueda avanzar a través de ellos hasta el volumen J, que contiene palabras desconocidas para la mayoría de los adultos.

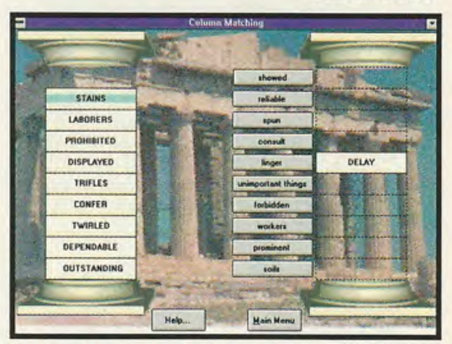
El volumen A contiene 5.000 palabras divididas en grupos de 20 y aprendidas a través de actividades muy claras: opción múltiple, láminas, emparejar columnas, completar frases, y como elemento de diversión, un juego de arcade de disparo.

Aunque *Word Power* tiene sus puntos fuertes, los niños lo verán más como una tarea que como una diversión. En el primer volumen se incluyen muchas palabras que nunca utilizaría, como por ejemplo, "horseshoer" (herrero) en lugar de "blacksmith" (herrero).

Además, las definiciones breves no son del todo correctas. Aunque "linger" (rezagarse) es la tercera definición de Random House para "delay" (retraso), hay una diferencia lo bastante sutil como para que se produzcan malentendidos entre algunos usuarios.

En resumen, lo más probable es que los jugadores conecten mejor con *Word Attack* 3 que con *Word Power*. Sin embargo, ambos cumplen con la misión para la que fueron creados, aumentar el vocabulario alcanzable por su progenie.

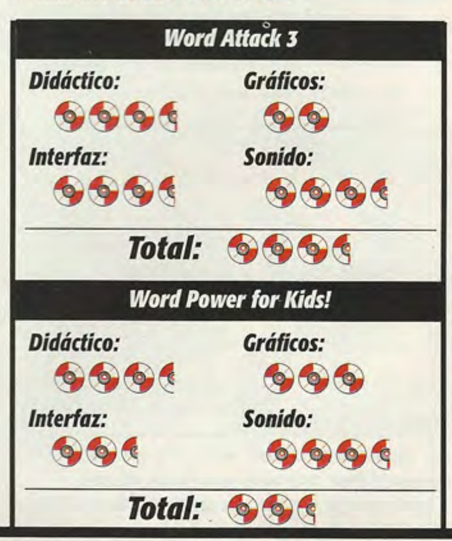
– Leslie Mizell



En* Word Power for Kids!*, los sinónimos no siempre se corresponden. Hay una sutil diferencia entre "delay" (retraso) y "linger" (rezagarse).



En* Word Power *tendrá una segunda oportunidad de deletrear una palabra si falla solamente en una o dos letras.



Escuela infantil

The Rabbits at Home

Windows/Mac • **Reed Interactive**

The Rabbits at Home crea en la pantalla del ordenador una atmósfera totalmente diferente a la de la mayoría de los "típicos" productos CD-ROM para niños de 3 a 6 años. Es un mundo "suave", desde sus gráficos tipo acuarelas hasta la música y la forma en que hablan los conejitos. Aquí no se grita. Los hermanos Rags, Rosie y Roly invitan a los niños a dar una vuelta por su casa, un mundo muy hogareño y lleno de actividades. Con la ayuda del jugador, los conejitos se bañan, comen, juegan y exploran buhardillas y sótanos. También existen puzzles, radios que se encienden y armarios llenos de ropa; un piano suena solo, unas galletas se hornean, y los conejitos se visten. De este modo, activándolo todo, los preescolares aprenden sin darse cuenta.

No hace falta leer. Los dibujos sirven de guía para un día de diversión.

El interfaz es totalmente intuitivo, no hay señales que leer ni botones que pulsar. Los jugadores se mueven pulsando sobre las puertas, escaleras y otros objetos; siguen instrucciones para encender las luces, o pulsan sobre un libro para pasar sus páginas y escuchar un cuento. El producto incluye cuatro libros de la serie Learning Together (de la editorial británica Brimax Books). Los preescolares no necesitan ayuda de los adultos para jugar con este CD, pero seguro que les encantará compartir la experiencia de *The Rabbits at Home* con sus amigos.



Gran parte del éxito de este CD-ROM está en los detalles. Como ejemplo el champú que cae en la cabeza de los conejitos.

– Anne Gregor



Aventuras con Animales

Zoo-opolis! & Animal Safari

Mac/Windows • **Compton's NewMedia / Discovery Channel**

Leones, tigres, osos..., ¡madre mía! Parece que todo el mundo está publicando CD-ROMs de animales...

Zoo-opolis!, dirigido a los más pequeños, es un zoológico animado lleno de mediocres actividades y de tontos personajes con nombres como Gilda Gorgeous, Wally Wallaby, y Hedda Feathers. Cada personaje presenta una actividad, pero algunos de ellos acaban siendo un simple popurrí de vídeos. Además, estas secuencias no contienen mucha información útil sobre los animales o sus habitats. Por ejemplo, en un vídeo aparecen unos osos interpretando a Shakespeare, "To be or no to be!", eh, quiero decir, "To bear or not to bear!". En otra sección aparece una morsa llamada Lenny la Grande que cuenta chistes de animales. Algunos de los chistes son graciosos pero ¿qué aprenden los niños de ellos?

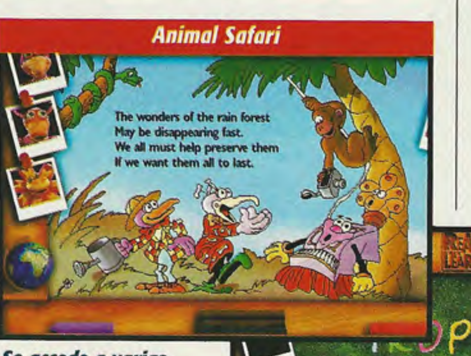
Las únicas secciones didácticas contienen juegos típicos de aprendizaje como puzzles, juegos de emparejar y juegos de mezclar. En los juegos de emparejar los niños tiene que emparejar varios animales con sus sonidos, fotografías o huellas correspondientes. En los juegos de mezclar, los niños tienen que formar el cuerpo de un animal con distintas partes de varios animales.

Zoo-opolis!

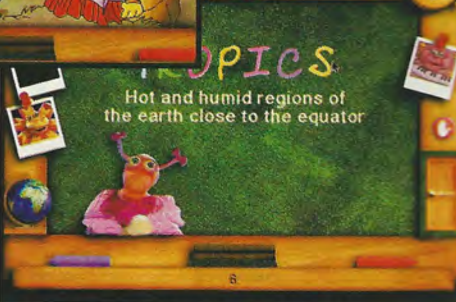
Los niños juegan en el cuarto de Penny Panda y reciben una lección alfabética. Así, estarán preparados para la selva...

... donde buscan a los amigos de Penny Panda.

Animal Safari



Se accede a varias actividades desde las páginas del cuento...



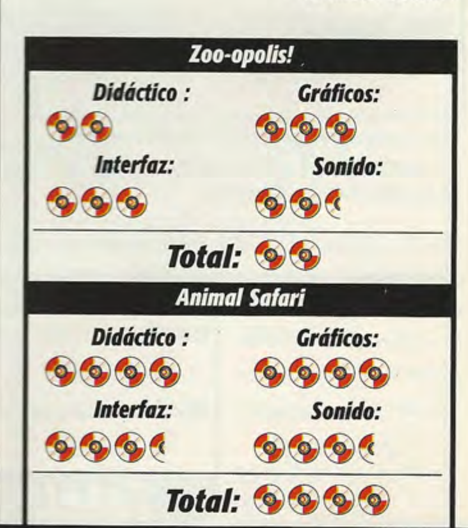
... incluido el mini-diccionario donde las definiciones son leídas en voz alta.

Los niños de 3 a 7 años quizá saquen algún provecho de *Zoo-opolis*!, pero los niños más mayores lo encontrarán demasiado fácil y aburrido. Es entretenido pero eso no basta para compensar su falta de valor educativo.

En *Professor Iris´ Fun Field Trip: Animal Safari*, el profesor y su grupo inician un viaje a través de Africa. Este libro de cuentos interactivo narra la historia de su viaje e incluye un programa de colorear, secuencias breves de vídeo, un mini-diccionario y actividades de aprendizaje. Algunas de las actividades de aprendizaje se parecen a las de *Zoo-opolis*! Hay juegos de mezclar, emparejar y lotos de memoria. La mayoría de las actividades son juegos de emparejar. En uno de ellos, los niños tienen que emparejar animales de América del Norte con sus colegas africanos. Al igual que *Zoo-opolis*!, algunas de las actividades de *Animal Safari* no enseñan mucho. En un juego, los niños pueden cambiar los colores de la piel de los animales y añadir patrones. En otro, los niños simplemente juegan una partida de 3 en raya.

La falta de contenido didáctico de algunas de las actividades es compensada con la inclusión de un mini-diccionario y de vídeos. El mini-diccionario incluye palabras como *zoología*, *desierto* y *primates*. Los vídeos son una mezcla de películas grabadas en Africa y de secuencias donde aparecen el profesor Iris y su tripulación. En general, Discovery Channel hace un buen trabajo enseñando a los niños de 5 a 8 años sobre los animales y sus habitats. Iris y su pandilla son muy simpáticos y seguro que los niños se lo pasarán muy bien viajando a Africa con *Animal Safari*.

– Lisa M. Howie



Vida Escolar

Ms. Winkle's Class

Windows • **Abudoe Software**

El argumento de este CD-ROM cumple el deseo de todo niño: la posibilidad de salir huyendo de un aula y viajar a la tierra de los sueños. Así, en el caso de tres alumnos de la Srta. Winkle, éstos viven aventuras como una bruja, un buceador y un caballero medieval.

Desgraciadamente, el diseño, ejecución y contenido del CD-ROM no es tan encantador como su tema principal. El interfaz es torpe y carece de la flexibilidad habitual de la mayoría de los programas de hoy en día. La Srta. Winkle hace preguntas pero no hay ningún sitio donde anotar las respuestas. y el programa incluye solamente 14 pantallas.

El núcleo del CD-ROM consiste en una película animada, presentada por secciones como si fueran páginas de un libro. Los jugadores podrán explorar las páginas cuando terminen los vídeos. Pulsando el ratón, los animales bailan, los peces se divierten, y otras criaturas y objetos, demasiado difíciles de reconocer debido a la baja calidad de sus gráficos, dan brincos por la pantalla.

Cuando se para el vídeo, la Srta. Winkle preguntará a los jugadores sobre una serie de temas.

En mi casa los votos fueron a parar a la música del CD-ROM, que evoca una gran variedad de emociones, profesionalmente ejecutada y muy bien interpretada. Los diseñadores deberían aprovechar también su sentido del humor, reflejado en chistes, que destacan por encima de otros aspectos más defraudantes del programa.



Hay muchas escenas de animación, pero el CD-ROM carece de valor educativo.

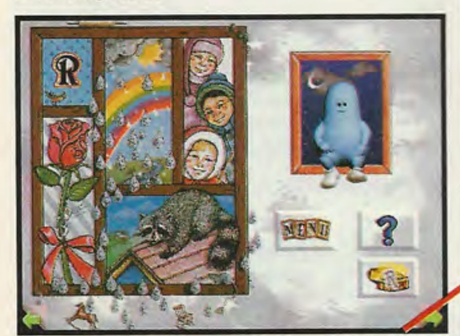
– Anne Gregor



Rimas Infantiles

The Book of Shadowboxes

Windows/Mac • **The Multimedia Publishing Studio**



Shadow ayuda a los niños a encontrar los objetos mencionados en las rimas.

Un tipo de color azul con forma de pera, llamado Shadow, será su guía en *The Book of Shadowboxes, A Story of the ABC´s*. El CD-ROM basado en un famoso libro escrito por Laura L. Seeley, y dirigido a niños de 3 a 8 años, enseña el alfabeto a través de una serie de rimas y juegos de emparejar, para cada una de las letras. Además incluye un buen programa de diseño, con muchos pinceles y colores.

Los niños pueden leer por sí mismos las rimas o pedir a Shadow que se las lea. Las rimas de cada letra incluyen objetos que se encuentran en la Shadowbox, una caja llena de todo tipo de cosas divertidas como uvas pasas, arañas y payasos... Cuando los niños terminen con la rima, deberán localizar en la Shadowbox los objetos mencionados en la rima. Después, en la sección del programa llamada la Búsqueda del Tesoro, los niños tendrán que localizar los objetos que no se mencionaban. Esta sección es un poco frustrante. Los niños tienen que encontrar por lo menos diez diminutos objetos, pero, por suerte, Shadow está siempre ahí para ayudarles si le necesitan.



Pulsar sobre el cofre del tesoro llevará a los pequeños a una búsqueda en la que deberán localizar los objetos no mencionados en la rima.

A los más pequeños les gustará Shadow, es un tutor simpático y que inspira confianza. Pero los mayores, de 6 a 8 años, probablemente se aburran con él y con sus cajas, tras jugar una o dos veces con este CD-ROM. *The Book of Shadowboxes, A Story of the ABC´s* parece estar más indicado para niños de preescolar, porque en definitiva, es una forma divertida de que los más pequeños aprendan el ABC.

– Lisa M. Howie



La Vida en el Campo

The Farm

Windows • **Humongous Entertainment**

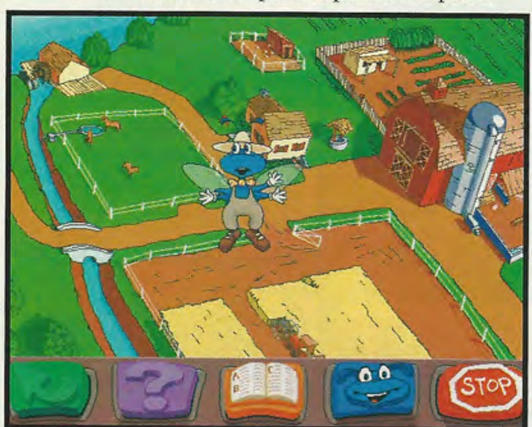


Este título permite que los pequeños den una vuelta por casi todos los aspectos del funcionamiento de una granja, salvo los pagos de la hipoteca y las amenazas de la madre naturaleza.

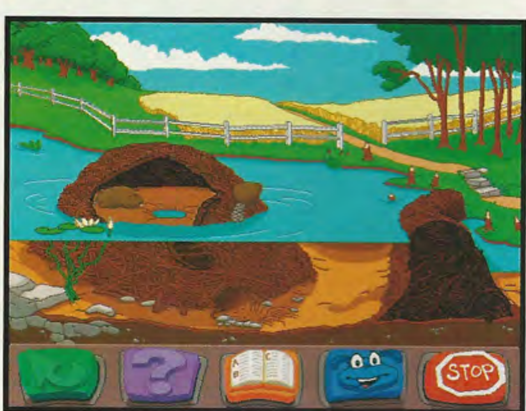
Empezando con una vista aérea general de una de las granjas más completas, los jugadores pueden apuntar y pulsar para visitar sus zonas principales: el molino, el establo, la huerta, la casa de los granjeros y el campo. Pero en lugar de una sola escena interactiva, cada escena principal se divide en varias. Por ejemplo, cuando pulse sobre el molino, podrá dar una vuelta por el estanque y meterse debajo del agua para ver cómo funcionan las presas construidas por los castores, o entrar en el molino para ver cómo se muele el grano y se convierte en harina.

Hay muchos productos de entretenimiento con escenas interactivas en el mercado, y *The Farm* no sólo está bien ejecutado sino que además es educativo. Sin embargo, la línea entre lo que es educativo y lo que es simple diversión no está muy bien trazada. Este es un CD-ROM donde la colaboración de los padres resultará muy beneficiosa porque los adultos pueden explicar a los niños qué aspectos de *The Farm* están ahí sólo por puro entretenimiento y qué aspectos son propios de una granja de verdad.

Aunque *The Farm* hace un buen trabajo enseñando cómo funcionan todos los utensilios que hay dentro de la caseta de herramientas, no llega a mostrar, por ejemplo, cómo funcionan las grandes segadoras. Y puesto que la granja completa parece estar llena de ratones, los padres pueden explicar porqué suele haber roedores en el campo y en las granjas, y al mismo tiempo, indicar que las madrigueras de los topos no suelen estar en el jardín de una casa.



Buzzy, el Bicho Sabio, le guiará a través de los 30 escenarios de The Farm. No suele ser de mucha ayuda, pero, por lo menos, no molesta.

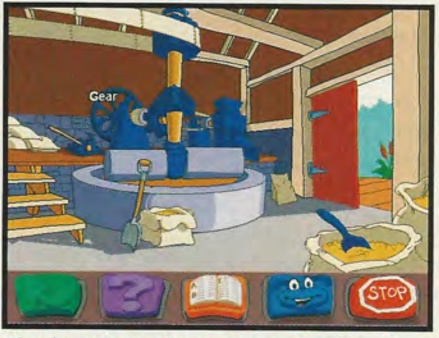


Una de las mejores cosas que tiene The Farm es su planteamiento didáctico. Este le permite ver escenas de la naturaleza como las madrigueras de los topos, las colmenas de las abejas o este estanque de castores.





Hay una definición clara para cada palabra del índice, y tenga en cuenta que hay muchas.



Si pulsa sobre los lugares correctos del molino, podrá convertir el grano en harina.

Los padres deberán ayudar también con la instalación de *The Farm*. Esta lleva tiempo y puede ser más complicada que en la mayoría de los casos. Por ejemplo, la sección de Solución de Problemas del manual no menciona que a lo mejor tenga que borrar el fichero de C:\windows\system\w32sys.dll antes de instalar el juego. *The Farm* a veces requiere su propio fichero w32sys.dll en lugar del suyo.

En definitiva, todo el mundo puede disfrutar de un día en la granja.

– Leslie Mizell



Si pulsa más de una vez sobre muchos de los objetos, conseguirá distintos resultados. Hagan la prueba con este perro.

Didáctico: 3 discos
Gráficos: 3½ discos
Interfaz: 4 discos
Sonido: 4 discos
Total: 3½ discos

Una Ciencia Exacta

Real World Math: Adventures in Flight

Windows/Mac • **Sanctuary Woods**

Adventures in Flight es el primero de una serie de CD-ROMs producidos por Sanctuary Woods y por la editorial Addison-Wesley. Ha sido diseñado para ser utilizado en casa y en el colegio por niños de 7 a 11 años, y enseña las matemáticas utilizando ejemplos de la vida real. En este caso, los niños visitan un aeropuerto.

Passenger Cabin

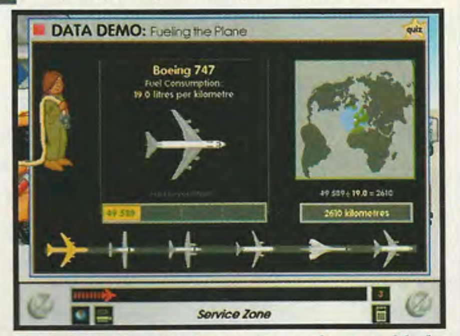
La idea es loable pero la ejecución no es tan buena como a uno le gustaría. Los ejercicios acaban siendo muy repetitivos. Con un poco más de esfuerzo se habría podido introducir mayor variedad o aleatoriedad en el juego.



Los niños aprenderán cómo funciona un aeropuerto por medio de las matemáticas.

Eligiendo actividades familiares para los niños, los diseñadores han demostrado lo importante que son las matemáticas en la vida diaria: es decir, los cálculos matemáticos ocupan la actividad de los pilotos de la cabina que deben entender la relación entre la velocidad y la distancia, de los que llevan las maletas y cargan los aviones, etc.

El interfaz es muy directo. Los jugadores pueden escuchar las instrucciones dadas por una niña de 11 años llamada Vicki Van Meter, la mujer más joven que ha volado a través del Atlántico; o pueden saltar directamente a los ejercicios. Se ganan puntos a través de pruebas en la zona de servicio, en la torre de control, en la cabina del piloto, en la cabina de pasajeros y en la pista. Los jugadores ganan horas de vuelo aprendiendo conceptos como medición, gráficos, geometría, numeración y operaciones matemáticas, a través de ejemplos que incluyen cambios de hora, relación entre el consumo de combustible y la velocidad, manejo de los equipajes y catering.



Está volando a Londres y conoce la capacidad de combustible de su avión. También conoce la distancia, ¿cuánto combustible debería llevar?

Por cada 1.500 horas de vuelo anotadas, los niños avanzarán un nivel. Se pueden imprimir las versiones de los aviones, estudiar los mismos con más detalle, e incluso transformar uno por otro. Los dibujos son claros y el movimiento intuitivo.

Aunque este CD-ROM sería más efectivo si tuviera más variedad y no fuera tan repetitivo, está bien hecho y cabe destacar su aplicación a la vida real.

– Anne Gregor



HAN COLABORADO

Steven Anzovin, escritor "free-lance" residente en Amherst, Massachusetts, y autor de tres libros sobre Macintosh Multimedia. La segunda edición de su libro sobre ordenadores y Medio Ambiente, *The Green PC*, ha sido publicada recientemente por MacGraw-Hill.

Charles Brannon, antiguo editor de programas para *Compute Magazine* y Jefe de Proyecto de Epyx, en la actualidad supervisa una red Novell y para Windows para Trabajo en Grupos. Trabaja como redactor y asesor "free-lance". Es coautor del libro de próxima aparición *The Windows 95 Book* (Ventana Press). Vive en Greensboro, N.C.

Anne Gregor, nacida en Toronto y economista en prácticas, es la redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM Magazine*. Desde Los Ángeles viene desarrollando diferentes trabajos relacionados con hardware y software, en general.

Tom R. Halfhill, escribe acerca de la industria informática desde el año 1981. Ha publicado más de una docena de libros sobre temas que van desde la programación de ordenadores a la historia de la Guerra Civil. Ha sido editor de la revista *Compute* y en la actualidad es redactor jefe de la oficina de la Costa Oeste de la revista *Byte*.

T. Liam McDonald, escribe sobre ordenadores, juegos, literatura y terror para numerosas publicaciones. Sus próximos libros incluyen *The 7th Guest/11th Hour Companion and T. Liam McDonald's games Extravaganza* (Sybex Press). Reside en Nueva Jersey.

Neil Randall, es Catedrático de Lengua Inglesa y Retórica en la Universidad de Waterloo en Ontario, Canadá. Es autor del libro recientemente publicado: *Teach Yourself the Internet: Around the World in 21 Days* (Sams Publishing) y coautor de *The World Wide Web Unleashed* y de *Plug'n' Play Internet*, (Sams Publishing).

Peter Scisco, desde 1985 se ha dedicado a escribir sobre la aplicación en el mundo de la Creatividad de los ordenadores y del softwar . Ha sido editor de la revista *Compute* y de *Kids & Computers*. Tiene tres hijos y es un infatigable defensor del ordenador en el mundo de la enseñanza. Reside en Winston-Salem, Carolina del Norte.

Tim Victor, es un entusiasta de la tecnología y ha trabajado como redactor y programador, y recientemente para Hanna-Barbera Productions en Los Ángeles. En la actualidad reside en Greesnboro.

Katty Yakal, es periodista "free-lance" y desde 1983 viene dedicándose a escribir sobre programas informáticos para diferentes empresas y publicaciones técnicas. Reside en Los Osos, California.

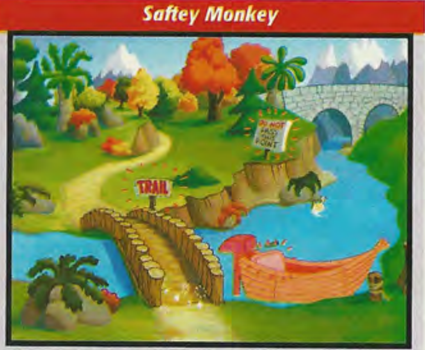
Precauciones Infantiles

Safety Monkey & What Would You Do? At Home

Windows/DOS • **IVI Publishing/Digital Theater**

Safety Monkey y What Would You Do? At Home tratan de un tema muy presente en el mundo de hoy, las dificultades a las que enfrentan los padres para crear un ambiente seguro para sus hijos. Estos CDs no podían haber elegido un camino más divergente. Safety Monkey, diseñado para niños de 3 a 8 años, enseña sus lecciones de forma firme pero amigable. El planteamiento de *What Would You Do?* es más duro y exigente en cuanto a sus controles, y ha sido diseñado para niños de 6 a 10 años.

Saftey Monkey



Pulse sobre el centro de las líneas rojas parpadeantes para eliminar un peligro.



Pulse aquí para ver qué aspecto tendría el cuarto cuando hay cosas tiradas por el suelo.

Los personajes de *Safety Monkey* aparecen a través de ventanas y puertas. *Safety Monkey,* su familia y sus amigos llevan a los jugadores a dar una vuelta por Swingland, una ciudad de dibujos animados donde los accidentes están a la orden del día.

Viajarán a través de 15 ambientes que van desde el patio del colegio, al parque, al bosque, a varias habitaciones de sus casas. Los jugadores aprenden a enfrentarse a los peligros de la vida diaria: no abrir la puerta cuando llaman extraños, no meter juguetes en el microondas, esperar a que el semáforo esté en verde antes de cruzar la calle, y cómo tratar con pandillas y gamberros... Los mensajes se entregan a través de curiosos dibujos animados y canciones cuidadosamente compuestas. Los dibujos son bonitos sin resultar empalagosos, y los escenarios parecen muy reales. El cursor se convierte en un par de ojos, un bonito detalle. Pasar a otra escena puede llevar tiempo y deberá colocar el cursor exactamente sobre el lugar correcto. Los niños más pequeños jugarán una y otra vez, pero los más mayores probablemente decidan que una vez es más que suficiente.

What Would You Do? At Home, el primer producto de la serie Digital Theater, resulta más duro y exigente. También cubre un rango más amplio de material, incluidos los peligros del hogar como fuegos y roturas de cañerías. El núcleo del programa está formado por diez películas donde se describen situaciones peligrosas, como, por ejemplo: la presencia de un extraño alrededor de la casa, no tener llaves para abrir la puerta, qué hacer si su mascota está enferma o ante una llamada telefónica obscena. Los jugadores colorean las películas, añaden la música, los atrezzos y los efectos especiales, después pulsan sobre ella para verla. La caja de pinturas ofrece una amplia variedad de colores y las películas coloreadas se pueden guardar.

Cargar el programa lleva tiempo. Este altera el AUTOEXEC.BAT y el CONFIG.SYS pero, por lo menos, el programa se lo advierte, no como en otros tiempos cuando los productores daban por supuesto esos cambios. La tensa narración no me entusiasmó demasiado –sigo creyendo que las cosas deben presentarse por el lado bueno, y esta actitud positiva pero cuidadosa es la que intento inculcar en mi casa–. Sin embargo, a aquellos que estén preocupados porque sus hijos preadolescentes no escuchan sus consejos, puede que les interese este CD-ROM. Su precio debería, además, ser un buen incentivo para los padres.

– Anne Gregor

What Would You Do? At Home



La caja de pintura permite que los niños coloreen varias escenas.



La opción "storyboard" permite que los niños vean una película de las escenas.

Safety Monkey

Didáctico : **Gráficos:**

Interfaz: **Sonido:**

Total:

What Would You Do? At Home

Didáctico: **Gráficos:**

Interfaz: **Sonido:**

Total:

Guía de Diseño

Print Artist

Windows • Maxis

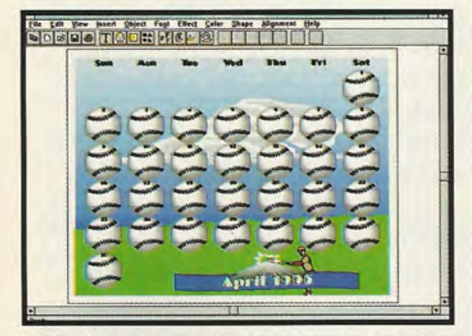


Una vez que los niños han diseñado sus tarjetas, jamás se cansan de volver a hacerlo.

Este programa es la mejor prueba de que es posible diseñar cartas atractivas, o bien preparar un mailing a sus clientes, o tarjetas de felicitación, anuncios, e incluso postales, sin tener que gastarse parte de su presupuesto en adquirir un costoso programa de autoedición.

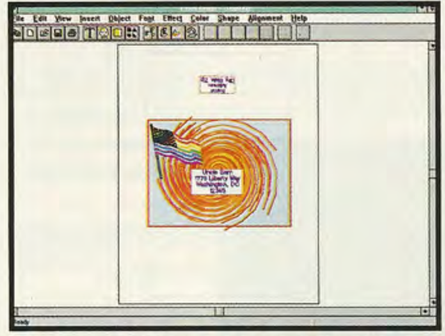


La utilidad GraphicsGrabber le permite localizar entre una amplia biblioteca de imágenes aquella que más le convenza.



Es posible diseñar calendarios para el trabajo y el hogar tanto para los amigos como para la familia, mediante las plantillas de Print Artist.

Uno de los programas más parecidos a éste, es la versión en CD-ROM de *Print Shop DeLuxe,* del fabricante Broderbund. No obstante, *Print Artist* dispone de diversas prestaciones que le sitúan con ventaja. Una de ellas es el diseño del propio programa, que brinda mucho más control sobre la ubicación y el tamaño del texto y los gráficos. Es posible modificar el tamaño, rotar y desplazar cualquier figura situando el ratón sobre las esquinas de los dibujos de forma muy sencilla.



Ideas como éstas, crear su propio envoltorio de regalo para recortar y montar, convierten a Print Artist en un programa muy creativo.

Para comenzar a trabajar basta con seleccionar unos de los documentos prediseñados de Print Artist y editarlo a su gusto. Una de las principales virtudes de este programa consiste en ampliar sus posibilidades de aplicación fuera del ámbito profesional. Si lo desea, es posible iniciar el trabajo con una plantilla en blanco e insertar el dibujo o el texto que usted desee. *Print Artist* soporta tanto los tipos de escritura Truetype como Postcript Type I, e incluye una biblioteca de más de 2.300 imágenes. Si no desea utilizarlas puede importar otras desde los formatos BMP, TIF, EPS, GIF o bien archivos *Print Shop*. Una de sus utilidades más destacables es la denominada GraphicsGrabber, que le permite localizar en la extensa biblioteca de imágenes aquella que mejor se adapte al texto de su documento.



Este programa no sólo sirve para hacer felicitaciones... Una utilidad más seria es la creación de tarjetas de visitas profesionales, como la de la imagen.



Los anuncios de los comercios y empresas pequeños no tienen porqué parecer pobres, aunque se hayan generado con un programa de bajo precio.

La utilidad de visualización previa del programa podría haberse mejorado para permitir al usuario un mayor control de los cambios que se realizan en el documento en cada fase del proceso de diseño. Baste como ejemplo, en el caso de modificar el color de fondo, el usuario regresa inmediatamente a la pantalla. Hubiera sido deseable poder visualizar el efecto de dicho cambio y poder confirmarlo en caso de estar conforme. El comando Undo (deshacer) permite evitar fallos, aunque sólo dispone de un nivel de corrección de errores.

A pesar de todo ello, las imágenes basadas en vectores de *Print Artist* son muy superiores a las que podemos hallar en un programa de edición doméstica similar. Ha sido diseñado con mucho humor y abundan los efectos especiales que pueden utilizarse en las ilustraciones y en el texto. La guía de diseño resulta muy concisa y su rendimiento, junto con un precio más que razonable, le convierten en un gran programa.

– Peter Scisco



Música Maestra

Music Time CD

Windows/Mac • **Passport**

Aunque existen en el mercado diversos CD-ROMs dedicados a músicos de renombre –en este mismo número puede leer la crítica de *Interactive del Símbolo...*–, pocos son los compactos que dedican sus datos a la música en sí, es decir, a la notación y el aprendizaje musical. Por eso, he recibido este *Music Time* con especial entusiasmo. El fabricante asegura que con este programa usted puede crear sus partituras de la forma más sencilla, o tocar sus melodías favoritas, aprovechando el siempre amigable entorno Windows. Además, no hace falta que sea un Mozart o un Bach. El programa contiene todo lo necesario para introducirle en el mundo de las corcheas, los acordes, los pentagramas y el MIDI, sin darse a penas cuenta.



El CD-ROM incluye un pequeño curso de iniciación a la notación musical, dividido en varios campos.

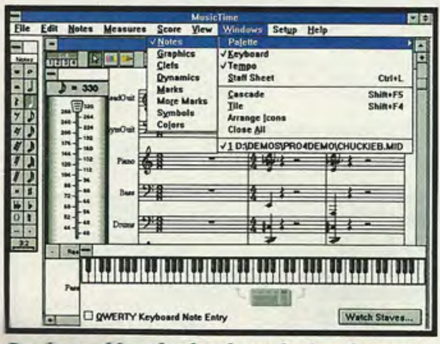
La instalación de *Music Time* es tan sencilla como introducir el CD-ROM en su unidad y ejecutar el archivo "Setup.exe" desde Windows. Eso sí, su sistema deberá cumplir unos requisitos mínimos a la hora de correr el programa, ya que, tratándose de una aplicación musical, será imprescindible que cuente con una tarjeta de sonido compatible con Windows, con los "drivers" MIDI convenientemente instalados. De esta forma, su ordenador podrá comunicarse con otros instrumentos musicales a través del programa. Pero no se preocupe si usted desconoce el entramado de controladores de software, porque *Music Time* cuenta con una opción de "MIDI setup" en su instalación, con la que le será muy fácil realizar este paso.

Una vez instalado el programa, en su Administrador de programas se habrá creado un nuevo grupo llamado "Music Time" en que encontrará diversos iconos. Entre ellos, el llamado "Music Time 2.0", el programa principal, varios iconos del tutorial, un archivo de texto con las últimas modificaciones del software, uno llamado "Passport Type-A-Tune" y otro denominado "Intro to Notation".

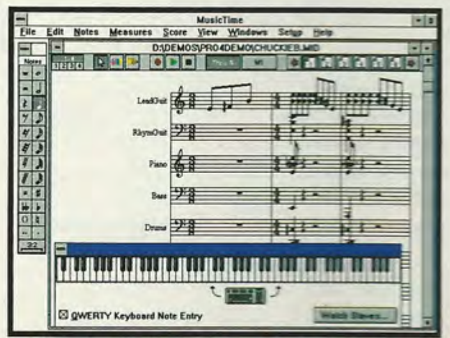
Si es la primera vez que usted utiliza un programa de notación musical en su ordenador, sería buena idea ejecutar primero el programa "Intro to Notation". Se trata de un pequeño tutorial multimedia, en el que, a base de pulsar sobre los diversos temas que ofrece, usted asistirá a pequeñas clases introductorias dotadas de sonido digital en las que aprenderá lo más básico sobre notas, escalas, acordes, etc. Es un buen comienzo para sumergirse en el mundo de los pentagramas.

Si además quiere prepararse aún más, el manual que acompaña al programa dedica una sección especial al principio del mismo, en la que se recogen los términos más utilizados en el mundo de la música y el MIDI. Tras este pequeño glosario, el resto del manual llena sus páginas con un completo tutorial en el que, paso a paso, se detallan todas las propiedades del programa. Siguiendo sus instrucciones, usted manejará a la perfección Music Time en muy poco tiempo.

La ventana principal de Music Time consta de los apartados típicos de cualquier aplicación Windows: una barra de menús, una sección principal con su barra de botones, y una serie de cuadros flotantes o cajas de herramientas. La forma de trabajar con el programa es muy sencilla, y se basa en la "escritura" de partituras. De esta manera, al comenzar una sesión de trabajo, la sección principal muestra una partitura en blanco. Usted puede entonces abrir desde el menú "File" uno de los muchísimos archivos de ejemplo que contiene el paquete. Para reproducir la melodía basta con pulsar sobre el botón "Play" situado en la barra de botones. El programa mostrará un cursor que se moverá sobre el pentagrama mostrando la secuencia según se va reproduciendo. El CD-ROM incluye multitud de ficheros ya creados, que abarcan todos los estilos



Puede cambiar el color de cualquier elemento.

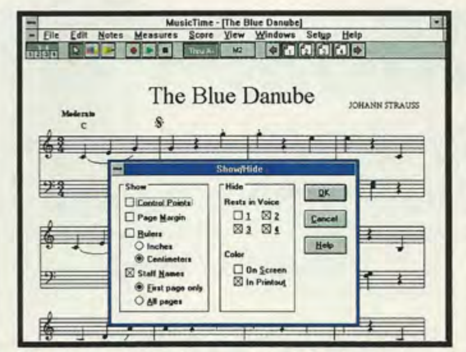


El teclado del PC simula un teclado musical.
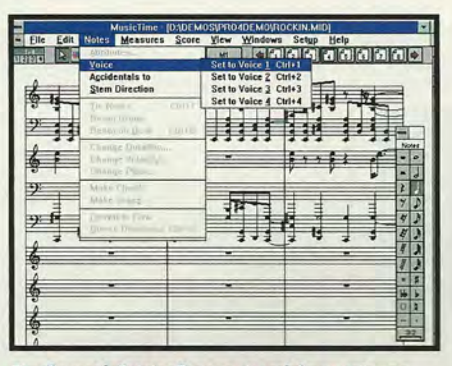
musicales, desde lo más clásico hasta el rock, pasando por las canciones populares, de Navidad o de niños.

Pero quizá lo que más le interese es crear sus propias melodías, que es para lo que los chicos de "Passport" han diseñado este programa. Existen varias formas de llevar a acabo esta tarea creativa. Por un lado, puede imitar a los clásicos, escribiendo, literalmente, sus propias partituras. Para ello, lo primero es pulsar en "New" dentro del menú "File". En ese momento se le pedirá que especifique algunos parámetros, como el número de pentagramas por sistema, o el número de compases. Después de esto, aparecerá una hoja con los pentagramas en blanco, esperando a ser rellenados. Ha llegado el momento de abrir una de las cajas flotantes, por ejemplo, la dedicada a las notas musicales. Así, usted ya puede seleccionar con el ratón cualquiera de las notas (existe una amplia variedad: blancas, negras, corcheas, semicorcheas, etc.), momento en el que su puntero cambia de aspecto, para mostrar la forma de la nota escogida. Y no queda más que llevar el puntero al pentagrama y situar la nota sobre una de las líneas, instante en el que podrá oír su sonido. De esta forma tan sencilla puede usted escribir su partitura. Luego puede abrir diversas ventanas para modificar algunos parámetros de la melodía como el sonido de los instrumentos, los canales MIDI, el tempo, etc. Además, para mejorar su presentación, es posible escribir marcas o texto sobre los pentagramas, para indicar el título de la canción, o la letra de la misma.
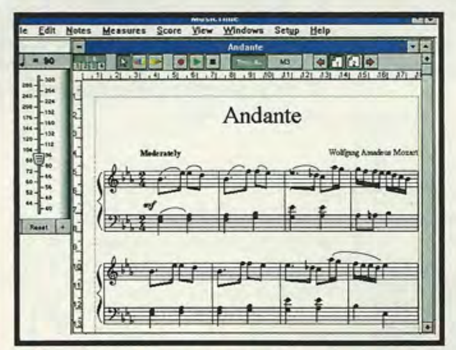
Otra forma de crear música es "grabarla". *Music Time* funciona entonces como un secuenciador. La forma de introducir las notas en este modo depende de si usted tiene conectado a su sistema algún instrumento musical vía MIDI. Si es así, el programa será capaz de interpretar las instrucciones de su instrumento, y todo el sistema funcionará como un pequeño estudio MIDI. Si no dispone de instrumentos de este tipo, "Music Time" le ofrece una ventana especial en la que aparece un teclado que puede ser pulsado por el ratón. O, para que resulte más natural, también puede utilizar el teclado de su ordenador para introducir las notas. De esta manera, basta con pulsar sobre la tecla de grabación y el teclado del ordenador para ver cómo las notas que pulsamos quedan inmediatamente reflejadas en el pentagrama.
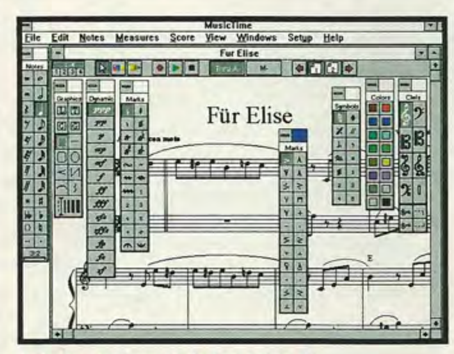


El programa contiene multitud de piezas clásicas listas para ser estudiadas, reproducidas o modificadas.



En el menú "Notes" encontrará las opciones necesarias para trabajar con notas musicales.



El metrónomo también está presente en* Music Time*, para variar el "tempo" de las piezas.



***Estas son algunas de las cajas de herramientas disponibles en* Music Time.**

Este es el funcionamiento de *Music Time*. Los aficionados a la música encontrarán en este programa una gran ayuda a la hora de componer e imprimir sus partituras, mientras que los que se inician en el apasionante mundo musical se servirán de todas las funciones didácticas que incluye.

Por supuesto, el espacio no me ha permitido repasar a fondo algunas de las características más avanzadas de *Music Time*, como la que muestra acordes de guitarra, o las dedicadas a la presentación impresa (márgenes, colores, etc.). Y hablando de espacio, hay que decir que el programa ocupa muy poco en el disco duro, a penas un Mega y medio, y que funciona en cualquier 386 con 4 Megas de RAM, aunque se recomienda un 486 y 8 Megas de RAM para acceder al tutorial "Intro to Notation" antes comentado, que se encuentra en el CD-ROM, es decir, no se instala en el disco duro.

Para terminar, decir que Music Time es de esa clase de productos que, sin dejar de lado la profesionalidad, están especialmente indicados para todos aquellos que desean aprender. Sus tutoriales y ayudas le guiarán cómodamente por el mundo de los pentagramas y, al final, los resultados que obtendrá serán bastante satisfactorios.

– Fco. Javier Rodríguez



La Oficina Perfecta

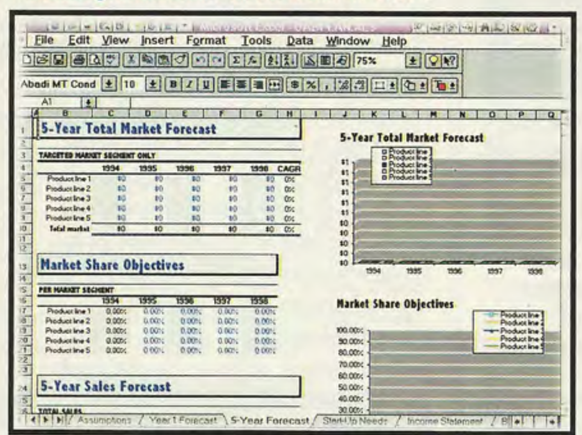
Microsoft Office Professional and Bookshelf, Version 4.3

Windows • **Microsoft**

Los más ingeniosos afirman que Microsoft va a lanzar en breve una nueva religión. De hecho, esta compañía ha logrado desbancar la hegemonía de *WordPefect/1-2-3/DBase* con su gama de productos, es decir: *Word 6.0* (tratamiento de textos), *Excel 5.0* (hoja de cálculo) y *Acces 2.0* (gestor de bases de datos relacionales). El propósito de atraer a los usuarios hacia sus productos se hace evidente con las ayudas online para los antiguos usuarios de *WordPerfect* y *1-2-3*.



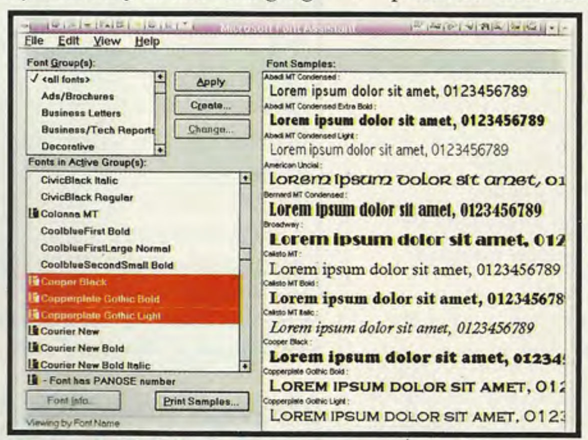
Imager es una herramienta para visualizar y editar imágenes. Esta corresponde a una de las 140 ilustraciones fotográficas incluidas gratuitamente en los discos de Office.



Estos son algunas de las hojas de cálculo que puede utilizar con Office Assistant para generar su propia versión del programa empresarial a cinco años vista (documento Excel).

Si añadimos *Bookshelf 94* como obra de referencia, *Powerpoint 4.0* para realizar gráficos para presentaciones y muchas otras utilidades, podemos constatar que el precio del doble CD-ROM *Office Professional y Bookshelf* es toda una ganga por 399 dólares (aproximadamente 52.000 pesetas) para la versión actualizada.

Bookshelf 94 consiste en una colección de siete libros de referencia. *American Heritage Dictionary* (350.000 entradas, 2.000 imágenes), *Concise Columbia Encyclopedia* (15.000 entradas, 1.300 imágenes, 55 animaciones y 40 extractos musicales), *Columbia Dictionary of Quotations* (18.000 entradas), *Roget´s Original Thesaurus of Words and Phrases* (250.000 entradas), *People´s Chronology, Hammond Intermediate World Atlas, y World Almanac and Book of Facts 1994*. Basta con seleccionar una palabra desde cualquiera de las aplicaciones de *Office* y escoger "All books" en Quickshelf para recuperar toda la información disponible en los libros antes mencionados. Es posible realizar búsquedas de información más sofisticadas, incluso hallar términos "próximos" a los buscados.



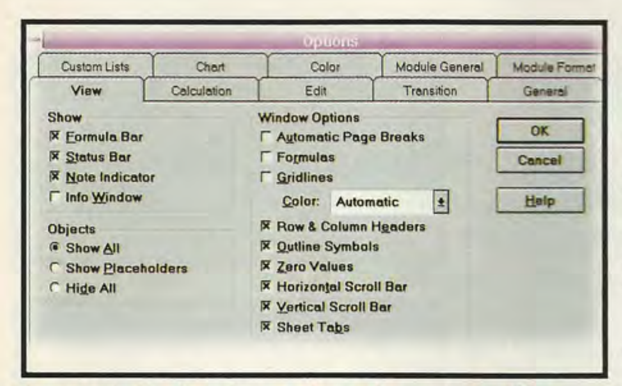
Observe Quickshelf y las barras de herramientas de Office en la parte superior y a la derecha de la pantalla, respectivamente.

Los programas y archivos BONUS (adicionales) son un poco difíciles de localizar, e incluso la documentación escrita contiene algún error sobre su correcta ubicación. No obstante, vale la pena acudir al Administrador de Archivos y localizar dichos programas en el directorio BONUS.

Uno de los extras más destacables es el Office Assistant (a 100 dólares –unas 13.000 pesetas–), una colección de 54 utilidades para empresas pequeñas, que incluye un plan empresarial de cinco años (combinando *Word y Excel*) y que guía a los usuarios con Comentarios (Cue Cards), y tres documentos (una factura, un boletín y una presentación) que permite enlazar las aplicaciones de *Office*.

Entre los cincuenta formularios e informes que incluye el programa, figuran documentos para la programación, la planificación y la gestión financiera, el análisis de ventas y herramientas de proyección, así como una base de datos para gestionar las ventas (utilizando *Access 2.0*).

Office Assistant incluye 35 fuentes TrueType (de Monotype) y FontAssistant, que le permiten definir y activar las



La presentación de opciones en forma de carpetas en* Office *permite multiplicar el número de las mismas para cada acción.

fuentes de escritura, visualizar los tipos e imprimir muestras y listados de los mismos. La plantilla de Office Assistant le ayuda a generar el formato de sus documentos y formularios de forma profesional.

Abundan los programas útiles: Microsoft Office Manager es una barra de utilidades que puede personalizarse por el propio usuario, y que dispone de ayuda sobre cada aplicación. Capscreen le permite salvar y editar cualquier acción que ejecute en la pantalla del ordenador para poder realizar demos. Imager permite visualizar y editar cualquier imagen gráfica.

Las aplicaciones de *Office* intentan predecir y comprender sus intenciones mediante una utilidad denominada Intellisense, como por ejemplo los Subtotales de *Excel*, la Autocorrección de *Word*, la puntuación automática de *PowerPoint* y el Informe de Grupos de Access.

Los asistentes (Wizard) ofrecen recomendaciones al usuario para la generación de diagramas, tablas, fórmulas, etiquetas, etc., mientras que las Cue Cards ofrecen sugerencias. Los consejos (Tips of the Day) de *Excel, Word y PowerPoint*, sirven para enseñar y recordar algunas de las prestaciones de los programas. Los Tooltips son notas breves en color amarillo que aparecen cerca de las barras de herramientas para recordar al usuario las acciones posibles.

Word contiene gran cantidad de prestaciones inéditas en versiones anteriores, como por ejemplo 100 niveles para Deshacer las acciones incorrectas, una nueva utilidad de creación de gráficos que proporciona mayor control al usuario, anchos de columnas variables, Autoformato, Autotexto, AutoSuma y SmartQuotes.

OfficeLinks facilita el intercambio de información entre las aplicaciones mediante OLE 2.0. De esta forma es posible arrastrar una hoja de cálculo de *Excel* hasta un documento *Word* y generar un enlace entre ambos. Posteriormente, si realiza un clic doble sobre la hoja de cálculo en el documento *Word*, la barra de herramientas *Word* se sustituye por la de *Excel* de forma que el usuario puede editar cualquier dato con toda comodidad.

Microsoft ha realizado un esfuerzo considerable para armonizar las combinaciones de teclas y los menús de cada aplicación de *Office*. Esta tendencia tiene todos los visos de continuar así. *Office* incluye una breve guía de instalación y documentación en el CD. La instalación es sencilla y flexible, y permite diversas configuraciones: para Laptops (31MB), equipos convencionales (59MB), completa (84MB) o instalaciones personalizadas. Microsoft recomienda 8 Mb de RAM, aunque es posible ejecutar *Bookshelf* con seis e incluso trabajar con aplicaciones individuales con tan 4 MB.



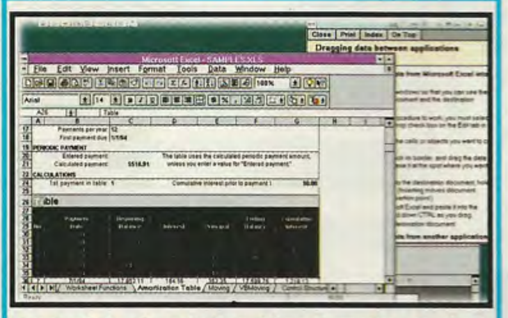
***Bookshelf '94* proporciona un acceso rápido a siete obras de referencia.**

Es posible adquirir *Office* con o sin *Access*, con o sin *Bookshelf*, únicamente *Bookshelf* o *Bookshelf* con *Word*. En cualquier caso, *Office Professional with Bookshelf'94* aglutina gran cantidad de programas en dos únicos CDs. Si el resto de fabricantes imitasen este contenido en sus productos, no se hablaría de la hegemonía de Microsoft sino que mejoraría notablemente la competencia.

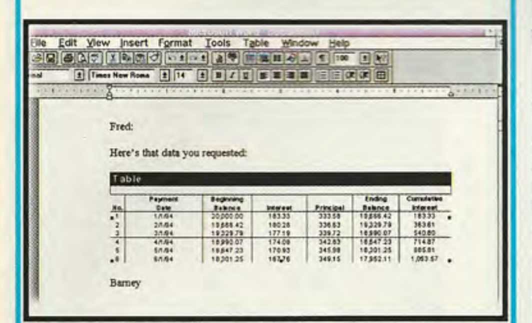
– J. Blake Lambert



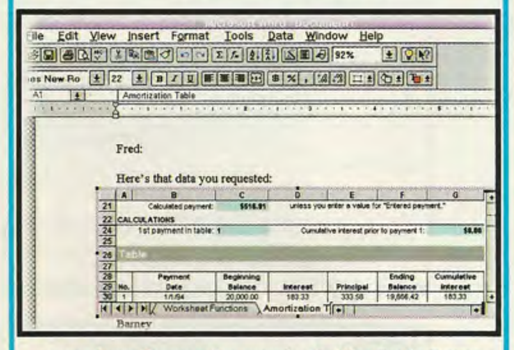
Compartir Información con Office Links



Cue Cards le guían al indicar el área de una hoja de cálculo y utiliza la tecnología OLE para desplazar los datos...



... hasta un documento de* Word. *Basta con hacer un clic doble sobre el área de la hoja de cálculo...



...para transformar los menús de* Word *y la barra de herramientas en los propios de* Excel, *de forma que el usuario pueda modificar el contenido de la hoja de cálculo.

Un Buen Curriculum

Tom Jackson Presents: The Perfect Resume

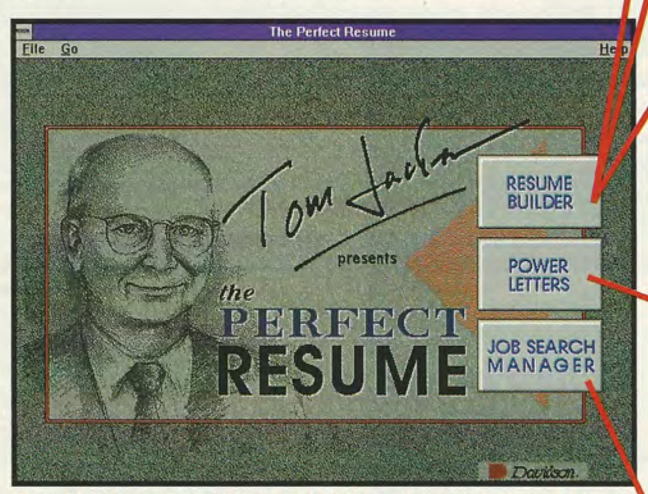
Windows • **Davidson & Associates**

Nombre: *Tom Jackson Presents: The Perfect Resume*

Objetivo: Aconsejar a las personas que envían gran número de curriculums. Aquellos que no suelen enviar solicitudes de empleo no lo podrán aprovechar al máximo, a diferencia de los recién graduados o los que están en paro o quienes desean cambiar de profesión.

Características: Esta dividido en tres áreas y le permite redactar su propio curriculum, elaborar cartas de presentación y mantener una base de datos de los contactos profesionales y de las fechas en las que envió las solicitudes. A la hora de elaborar su curriculum, puede optar por el modelo cronológico, el modelo funcional, o bien el modelo específico. Puede seleccionar el formato y el estilo que desee para su curriculum e imprimir cuantas copias estime oportunas. Las cuestiones que plantea el programa (¿qué valor ha añadido a su último empleo?, ¿ha mejorado la atención al cliente?, ¿ha sabido motivar al resto de empleados?, etc.), permiten que los solicitantes elaboren descripciones precisas de sí mismos y de sus historiales profesionales. Incluye también ejemplos procedentes de personalidades que pueden servir de guía en el caso de curriculums difíciles. La parte dedicada a las cartas de presentación incluye ejercicios de cumplimentar espacios en blanco para aprender a formular cartas de presentación, realizar cartas de seguimiento y de cortesía, y aprender a hacer frente al rechazo de las empresas. Otro de los aspectos del CD es el dedicado a las entrevistas y a ofrecer una serie de términos efectivos que permiten captar la atención del entrevistador.

Historial Profesional: Tom Jackson es especialista en Recursos Humanos y autor de *The Perfect Resume y Guerrilla Tactics in the New Job Market.* Ha fundado la empresa Career Development Team Inc. y es presidente de Equinox Interactive, empresa de consultoría especializada en Recursos Humanos.

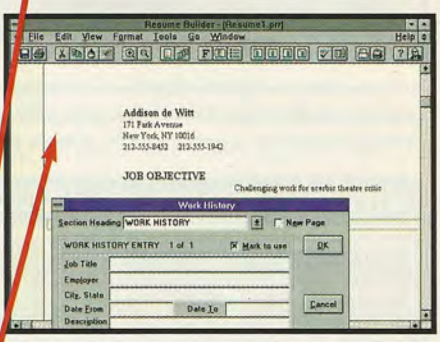


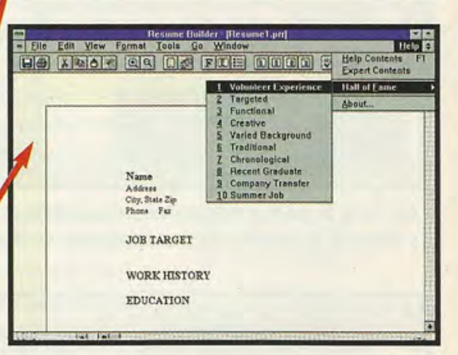
A partir de la pantalla inicial, puede introducir sus contactos en la base de datos Job Search Manager, o pasar a elaborar su c.v., o las cartas de presentación. Puede seleccionar el curriculum que desee, y basarse en los ejemplos que nos ofrecen personalidades del mundo empresarial.

Conclusiones: Este programa brinda excelentes consejos y recomendaciones para elaborar un c.v., que se distingue de la mayoría tanto por su aspecto profesional como por su impacto visual. Muchos de los recurran a este programa le deberán a Tom Jackson sus nuevos empleos.

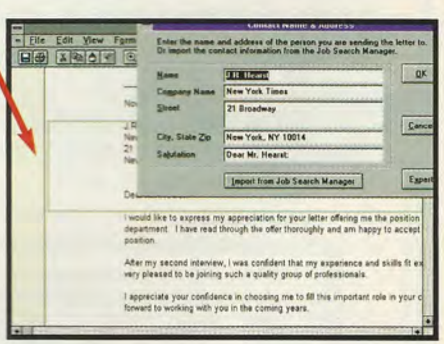
– Leslie Mizell











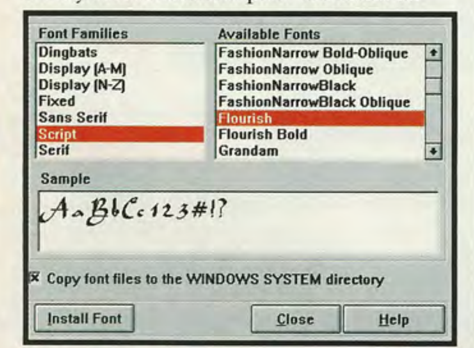


Utilidades a Bajo Precio

Expert Disc Collections
2000 Fantastic Fonts for Windows
3000 Image Photo Gallery
3500 Color Clip Art Images   Fantasy Illustrations

Mac • **Expert Software**

Estos títulos proporcionan gran cantidad de material, la mayor parte de él útil, aunque la mayoría es de relleno. De usted depende hallar el material que le interese. Los CDs incluyen una utilidad para visualizar su contenido, aunque disponen de una documentación muy escasa. Sin embargo, con un precio que no sobrepasa los 23 dólares –unas 3.000 pesetas– por cada par de CDs, estos títulos compensan a todos lo que no les importa dedicar un tiempo a investigar su contenido.



El visualizador de fuentes y el instalador de 2000 Fantastic Fonts for Windows es limitado, aunque el CD contiene muchos tipos de escritura.



El visualizador de Color Clip Art muestra una selección de las imágenes BMP incluidas en el CD.

2000 Fantastic Fonts for Windows (formatos TrueType y Postcript Type 1) incluye muchos más tipos de letras de los que necesitará cualquier persona que se dedique a la autoedición. Este puede ser el único CD de fuentes que necesite en toda su vida profesional, e incluye tipos de letra de alta calidad, con frecuencia fuentes de la misma familia. La utilidad de instalación y visualización de TrueType es muy limitada y el manual no incluye una impresión completa de las fuentes, lo cual puede resultar muy molesto incluso en una recopilación de bajo coste como la presente.

Si desea utilizar gran cantidad de fotografías sin tener que pagar royalties, el disco *3000 Image Photo Gallery* (con formatos BMP y TIFF) le mantendrá ocupado, mientras "navega" entre los cientos de fotos hasta que localice las que más le agraden. Las imágenes clip art a menudo pueden resultar decepcionantes. Por este motivo no debe extrañarle que el título *3500 Color Clip Art Images* (con formatos PCX y TIFF) sea una recopilación estandarizada sobre temas bastante manidos.



A pesar de la abundancia de fotografías mediocres, el CD-ROM 3000 Image Photo Gallery contiene material aprovechable.

Finalmente, el CD *Fantasy Illustrations* (con formatos BMP y TIFF) contiene algunas ilustraciones espléndidas con 256 colores, y gran cantidad de imágenes de ciencia ficción, que puede resultar de difícil aplicación para la mayoría de usuarios. Al igual que el resto de CDs de la colección, realmente compensa el precio si logra hallar el material que le interesa.

Los discos de Expert ofrecen gran cantidad de material que no ha tenido una evaluación crítica. Incorporan utilidades de visualización, aunque su documentación resulta escasa. Si es aficionado a explorar el contenido de los discos, los CDs de esta colección no le defraudarán. Sin embargo, si no tiene mucha paciencia para rastrear en busca de imágenes, las recopilaciones de material más selecto le resultarán más convenientes.

– J. Blake Lambert



¡Vaya Pareja!

Beavis and Butthead's Multimedia Screen Saver

Windows • **Sony Imagesoft**

Este CD es muy bueno, pero claro, hay que ser un fan de esta pareja, por que sino no sirve de nada. Si le gustan los originales salvapantallas, este CD le dejará buen sabor de boca.

Como era de esperar, los disparatados presentadores de la MTV, y predilectos de los adolescentes, han terminado apareciendo en CD-ROM. Este título incluye vídeos, imágenes bitmap e incluso un editor de scripts. Dispone de todos los comandos estándar en los programas salvapantallas y la temática es la característica de Beavis and Butthead. Sus fans reconocerán de inmediato muchos de los videoclips: el dúo trabajando en una hamburguesería o poniéndose los rulos en una peluquería de mujeres, etc. Se incluyen asimismo cinco vídeos musicales.

El núcleo de este CD-ROM son treinta vídeo clips (algunos de ellos bastante extensos), 30 imágenes y un editor de medios muy completo que permite definir la duración, la secuencialidad de imágenes y la ubicación de éstas, así como definir su tamaño y elegir entre 256 colores para cada imagen.

Conclusión: si ha leído hasta este punto, probablemente esté interesado en este título. Los auténticos fans se verán sobradamente recompensados. Sin embargo, aquellos que piensen en que este CD no es de su gusto, pueden comprarlo y luego destrozarlo. Realmente vale la pena.



Estos dos sujetos no deja de alucinar al personal. ¡Son inagotables!

– *Lance Elko*



CENTRO MAIL

ALICANTE	BADALONA	BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	BARCELONA (PLAÇA SANTS)
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 58	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 09 23

BILBAO	BUENOS AIRES	BURGOS	MADRID (Atocha)	MADRID (SOL)	Móstoles MADRID	Coslada MADRID	Torrejón MADRID
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73	PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017) ARGENTINA	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15	CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 29	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID	Fuengirola MALAGA	Palma de Mallorca	MURCIA	PAMPLONA	SALAMANCA	SEVILLA	Sta Cruz de TENERIFE
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11-2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66	C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23	SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254

VALENCIA	VIGO	ZARAGOZA	ZARAGOZA	Alcalá de Henares (NUEVO CENTRO)	Alcobendas (NUEVO CENTRO)	BARCELONA (GLORIES) (NUEVO CENTRO)	LAS PALMAS (NUEVO CENTRO)
PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37	PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56	C. MAYOR, 89. TEL: 888 26 92	C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COMERCIAL PICASSO	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 412 63 10	PRESIDENTE ALVEAR,3

Centros Mail en España

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

PROXIMA APERTURA DE NUEVO CENTRO EN GRANADA

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 h

!Haz tu pedido por teléfono!

PRECIOS CON IVA INCLUIDO

MAIL VENTA POR CORREO

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

En los Centros Mail encontrarás todos los productos anunciados en esta página y muchos más juegos, joysticks, CD-ROM...a los mejores precios. ¡Ven a comprobarlo!

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

PC 3 / CD ROM

Título	Precio
1942	PC3 - 7195
ACES OF THE DEEP	PC-7495/CD-8495
ARCTIC MOVIES	PC3 - 1795
ATAC	PC3 - 1995
CD BASKET	CD ROM - 4445
CREATURE SHOCK	CD ROM - 9495
CYBERWAR	PC3 - 10795
DISCWORLD	PC-7495/CD-8495
DOOM 2	PC-7095/CD-8895
EARTHSIEGE	PC-6495/CD-7495
DRAGONS LAIR	CD ROM - 6990
F 1 GRAND PRIX	PC-1995/CD-3950
F 14 TOMCAT	PC3 - 1495
F 15 II	PC-2495/CD-1995
F 117 A	PC-1995/CD-3950
FALCON GOLD	CD ROM - 9895
FIFA SOCCER	PC-5395/CD-5395
FLEET DEFENDER	PC-7195/CD-8995
GUNSHIP 2000	PC-1995/CD-3950
HARPOON II	PC/CD - 8495
ISHAR III	PC-5395/CD-6745
LITTLE BIG ADVENTURE	CD ROM - 7195
M1 TANK PLATOON	PC-2995/CD-2995
MAD DOG MCCREE	CD ROM - 3990
MAD DOG McCREE II	CD ROM - 4990
MORTAL KOMBAT II	PC/CD - 7495
MYST	CD ROM - 7195
PC BASKET 2.0	PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0	PC3 - 2695
PC STRIP POKER	PC-2695/CD-2695
PIRATES GOLD	PC- 6295/CD- 3950
RISE OF THE ROBOT	PC-8895/CD-7995
SECRET WEAPONS	PC-1995/CD-4995
SIM CITY 2000	PC3 - 4990
SIM FARM	PC3 - 3490
SPACE ACE	CD ROM - 7995
SPACE QUEST IV	PC-2995/CD-2990
SUPER QUINIELAS	PC3 - 2245
TASK FORCE 1942	PC3 - 1995
THEME PARK	PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER	PC3 - 6995
UFO	PC/CD - 6295
UNDER KILLING MOON	CD ROM - 9895
WHO SHOT J. ROCK?	CD ROM - 6990
WING COMM. III	CD ROM - 8995
WINGC.ARMADA	PC/CD - 6295
WOODRUFF	CD ROM -7495
WORLD CUP USA 94	PC3 - 3990

PACKS DE SHAREWARE

Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADOES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

Pack	Precio
DR. SHAREWARE II	3.990
SO MUCH SHAREWARE	3.990
TOO MUCH SHAREWARE	3.990
NIGHT OWL	3.990
SHREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD)	4.990

101
Only the Best Games — 2.990

TOOLKITS
FOR LINUX — 3.490

PACK 10 CD-ROM volumen 2
NUEVO — 5.990

- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

PACK 10 CD-ROM volumen 1
¡SUPER PRECIO! — 4.990

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

HABLEMOS INGLES
CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO EJERCICIOS GRAMATICALES — 9.990

METAMORF 3
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA — 4.750

MORPHOLOGY 101
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTURIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS — 6.990

LA MAQUINA DEL TIEMPO
IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA — 8.500

500 FONTS — 2.990
CLIP ARTS&FONTS — 2.990
4000 ICONS — 2.990

EXPLOSSION 3 — 4.900
- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL

...Y muchos más

OS/2 WARP VERSION 3 — 9.400
SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES...

TREASURE PACK — 6.990
- CLIP ART NOVICE
- PHOTO PRO VOMUME 3 PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS SURREAL IMAGERY
- CD FUN HOUSE 9.0
- FONT PRO VOLUME 1 THE ESSENTIALS
- PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS
- QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS
- NEWSBYTES
- WASHINGTON TIMES 1994 EDITION
- SUPERTOONS

VR WORKSHOP — 6.990
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D

VISTA PRO — 13.990
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D

How to Create MULTIMEDIA — 3.990
ANIMATION How to CD — 3.990
POWER UTILITIES — 2.490
UTILITIES PLATINUM — 1.990

JOYSTICKS

Modelo	Precio
RAIDER 5	2.990
PYTHON	1.995
TORNADO	3.490
AXYS	5.350
ANALOG GRAVIS	7.990
MEGAPAD VII	3.595
STARFIGHTER 5	2.595
PAD GRAVIS	4.500

SuperQuad 4X
Compatible Sound BLASTER
CUADRUPLE VELOCIDAD
TRANSFERENCIA:600 Kbytes/SEC
TIEMPO DE ACCESO: 195 M sec
TEAC — 49.990

JUEGOS

7TH. GUEST	4990
ALL WORLD OF LEMMINGS	6295
ARMORED FIST	7845
BLUE FORCE	4995
BODY COUNT	6295
CRIME PATROL	8995
CRUISE FOR A CORPSE	1995
CYBERWORLD	2990
CHESSMASTER 4000 TURBO	6745
DAWN PATROL	7845
DRAGON LORE	8995
DRAGOSPHERE	5990
DREAMWEB	7845
ECSTATICA	8095
F-19 STEALTH FIGHTER	1995
F15 III	3950
FLIGHT PACK	6995
HARPOON	3095
HARVESTER	9990
HIGH COMMAND	3095
INCA 2	4295
INFERNO	8095
LARRY I	1995
LAWNMOWER MAN	6990
LINKS	1995
LOOM	4995
LORDS OF THE REALM	6295
LOST IN TIME	4295
MAGIC CARPET	6295
MIGHTY MORPHIN POWER R.	4990
MONKEY ISLAND	4995
NOVASTORM	8095
OUTPOST	9795
PACK 10 ANNIVERSARY	8095
PACK 360 COMPILATION	4295
PACK OPERA	2695
PATRIOT	3095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0	6295
PINBALL DREAMS DELUXE	5395
PIRATES	1995
QUARANTINE	6745
SPACE QUEST I	1995
STAR WARS CHESS	9445
STARLORD	6990
STREET FIGHTER SERIES	4990
SYSTEM SHOCK	6295
THE JOURNEY MAN PROJECT	3990
TOP TEN PACK	5990
VIRTUOSO	7990
WING COMMANDER I/II	5990
WORLD OF FLIGHT SIMS	4990
X-COM UFO DEFENSE	7990
ZEPPELIN	9895
SUPER GAMES WIN I	1990
SUPER GAMES WIN II	1990
ULTIMATE WINDOWS SHAR.	3990
WINDOWARE	1990
WINDOWS POWER GAMES	3990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990

UTILIDADES

COMPUTER ANIMAT. MADNESS	5490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1990
CUSER'S GROUP AUGO 94	3490
GNU SEPT. 94	3490
KODAC PHOTO CD	3490
MEGAMEDIA MEGA BUNDLE	3990
SUPER FONTS	1990

SHAREWARE

ARCADE COMPANION	1990
CICA SEPT. 94	2990
GNU SEPT. 94	3490
MEGA WINDOWS 3	2990
PEGASUS 5.0	4990
SHARE ESPAÑOL	3990

OBRAS DE CONSULTA

AMAZONIA	7990
AVENTURA CUERPO HUMANO	10795
AVENTURA DEL ESPACIO	8995
AVENTURA MUNDO SUBMARINO	8995
BEETHOVEN	9990
BEETHOVEN 5TH SIMPHONY	8995
CARICATURAS CLASICAS	1990
CD-ROMIX	3990
CNN TIME CAPSULE	5395
DAVID BOWI JUMP	9990
DIC. ENCICLOPEDIA DIDACTA	15195
EL CUERPO HUMANO (INNOVA)	9990
EL MUNDO DE LOS MINERALES	9990
EL SISTEMA SOLAR	7990
ENCICLOMEDIA (EN ESPAÑOL)	5990
EXPLORES THE HUMAN BODY	8895
GEOGRAFIA FISICA ESPAÑA	5990
GEOLOGIA	5990
GUINESS 1994	10795
LA AVENTURA DINOSAURIOS	8995
LA EDAD DEL ORO POP ESPAÑOL	4495
MUSICAL INSTRUMENTS	9990
OCEAN BELOW	3095
SCHUBERT	9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990
SING ALONG TOP POP	2990
SPACE & ASTRONOMY	3990
STRAUSS	9990
STRAVINSKY	9990
TECHNO TRANCE MUSIC	6295
THE ANIMALS	8995
THE ROCK'NROLL YEARS	6995

SOLO PARA ADULTOS

101 SEX POSITIONS PT 1	5490
ALL BEAUTIES	4490
BABY'S GOT BUTT	5490
BUSTY BABES 2	5490
CURSE OF CATWOMAN	3490
DANGEROUS BLONDES	3990
DEEP TUSH	5490
DOORS OF PASSION	3490
DREAM GIRLS	3490
DREAM MACHINE	6990
GIRLS ON GILRS	3990
HIDDEN OBSESSIONS	3490
HOUSE OF DREAMS	3490
INFERNO	5990
KAMASUTRA	4490
LEGENDS OF PORN II	2990
LUST COLLECTION	5990
MAN ENOUGH	6990
MASSIVE MELONS	3990
NEW WAVE HOOKERS 2	3490
NIGHTWATCH	4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490
SEX	3490
SEXIEST WOMEN ON CD	2490
SEYMORE BUTTS	6990
SUPERMODELS EXOTIC	3990
TASTE OF EROTICA	1990
VAMPIRE'S KISS	6490
VIRGINS 2	5990

SB 16 Value Edition

17.990

SB Multi CD ASP


31.990

Sound Blaster AWE32


45.990

DISCOVERY

44.990

KIT CD-ROM Creative Lab

25.990

EDUCATIVOS

ADIBU CALCULO LECTURA

1º PRIMARIA. PC-7600
1º PRIMARIA. CD-8600
2º PRIMARIA. PC-7600
2º PRIMARIA. PC-8600

ADI MATEMATICAS PC

2º CICLO PRIM. -7600
3º CICLO PRIM. -7600
1º CICLO SECUND. -7600
2º CICLO SECUND. -7600

ADI LENGUA PC

2º CICLO PRIM.- 7600
3º CICLO PRIM.- 7600
1º CICLO SECUND.- 7600

ADI INGLES PC

3º CICLO PRIM.- 7600
1º CICLO SECUND.- 7600
2º CICLO SECUND.- 7600

TIO ARCHIBALD

CD ROM - 6250

TEDDY'S HIDE & SEEK

CD ROM - 5495

TEDDY THE BRAVE


CD ROM - 5495

SPIROU - EL CASO DEL FALSO COLABORADOR

CD ROM - 6250

NIKKO	4995	LITTLE MONSTER	5395	TUNELAND	7195
ARTHUR'S BIRTHDAY	5395	RUFF'S BONE	7195	UPSIDE TOWN	7195

NUEVAS FRONTERAS

Tom R. Halfhill

¿Es el Pentium un Peligro para el Multimedia?



Paradójicamente, el reciente escándalo sobre los fallos en el coprocesador matemático de los procesadores Pentium ha demostrado que la campaña publicitaria de "Intel Inside" ha constituido un éxito sin precedentes. Si Intel no hubiera decidido invertir millones de dólares en convertir a su procesador insignia en la marca del fabricante, esta noticia se hubiera limitado a aparecer en unas cuantas publicaciones técnicas.

Sin embargo, la noticia de los fallos en el procesador matemático de los procesadores Pentium a punto estuvo de costarle caro a la empresa Intel. Durante semanas, el error en los Pentium y la reacción de Intel constituyeron el núcleo de las conversaciones en Internet y en los principales medios de comunicación. Hace sólo un año, costaba imaginar que un simple error en la unidad de coma flotante de un procesador pudiera generar tanta controversia.

En la actualidad la cuestión ha dejado de estar en el candelero e Intel ha comenzado a sustituir el chip Pentium a petición de los usuarios. Es momento de valorar los perjuicios derivados y extraer algunas conclusiones. Afortunadamente, las consecuencias no han sido tan desastrosas como se esperaba, aunque las conclusiones pueden ser preocupantes para algunos.

En primer lugar, si ha adquirido un equipo con un procesador Pentium que tiene errores, debe saber que esa posibilidad incluye todos los procesadores Pentium vendidos hasta la fecha. ¿Vale la pena aprovechar la disponibilidad de Intel para efectuar los cambios en el chip? Aunque la operación se sustitución sea gratuita para el usuario, éste se verá privado de su ordenador durante cierto tiempo.

Para la mayoría de nosotros no creo que valga la pena. Si lee la revista CD-ROM *Magazine,* es que usted es un usuario medio, no un ingeniero ni científico que maneje cientos de megabytes con ecuaciones de punto flotante. Las aplicaciones con las que trabaje normalmente serán tratamientos de texto, comunicaciones online, hojas de cálculo y productos multimedia para la educación o el ocio.

Ninguno de estos programas utiliza el procesador matemático de coma flotante. El error del procesador Pentium sólo afecta a unas escasas instrucciones de coma flotante que utilizan un algoritmo de división iterativo, de manera que la mayoría de los programas son inmunes a dicho fallo. Incluso las hojas de cálculo de grandes dimensiones y los programas de diseño asistido por ordenador en tres dimensiones realizan operaciones con números enteros (no de coma flotante).

El software Multimedia está a salvo de cualquier problema. Los programadores de Multimedia huyen de las instrucciones de coma flotante como de la peste, ya que requieren demasiado tiempo de ejecución, a menudo entre 50 y 100 veces más que las instrucciones con números enteros. Algunos gráficos y funciones de audio requieren procesador matemático de coma flotante, pero es posible que nunca advierta el más mínimo error de píxel o en la onda de sonido. De todas formas, si no puede dejar de preocuparse por el problema, póngase en contacto con Intel y sustituya su chip. Sin embargo, lo que voy a explicarle a continuación puede que le provoque cierta inquietud, así que si es usted, una persona propensa a los nervios, mejor que interrumpa la lectura de estas líneas.

> *A medida que los microprocesadores se hacen día a día más complejos, son cada vez más difíciles de depurar.*

El origen de los problemas del Pentium es un fallo de software, no de hardware. No se trata de un error de fabricación, ni un fallo en el diseño. Es el mismo tipo de error que afecta a cualquier programa que revista cierta complejidad; en el caso del Pentium, el problema principal era debido a un error de programación tremendamente absurdo.

A medida que los microprocesadores se hacen cada día más complejos, son cada vez más difíciles de depurar. El primer chip de la familia X86, el 8086 de 1978, contenía 29.000 transistores, mientras que los chips de quinta generación disponen de 3.3 millones. Ello supone una aumento del 113 por ciento en la complejidad en un período de 17 años. Recuerde también que el error del Pentium ha pasado inadvertido durante dos años, lo que supone una cuarta parte del ciclo de vida del chip.

Así, no podemos dejar de extraer dos conclusiones: nadie es perfecto y éste no es el último error de los



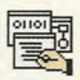
032 *HOBBYTEX#





HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:


Noticias, para estar al día de la actualidad informática.


Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.


Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.


Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.


Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?


Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.


Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.


Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.


Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.


Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.


Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.


Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.


A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.





¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.



Con HOBBYTEX llegarás lejos.

PC



Mac

ENTRETENIMIENTO EDUCATIVO

Putnam New Media Sampler
- Big Anthony´s Mixed-Up Magic
- The Cartoon History of the Universe

Fuentes de la Fe
At Bat

JUEGOS

Aces of the Deep, Noctropolis, One Must Fall, Retribution, The Lemmings Chronicle, Casino

MULTIMEDIA

Media Maestro LE
Adobe Premiere

INTERNET

Diversas herramientas para Internet

- Eudora
- Netscape 1.0
- Comt: The Telnet Modem
- Trumpet Winsock
- Windows Sockets

ENCICLOPEDIA ELECTRÓNICA

Clásicos de la literatura inglesa

JUEGOS

Power Monger
Fury of the Furries
Eat My Photons
Wrath of the Gods

ENTRETENIMIENTO EDUCATIVO

Snoopy´s Geography
Living Books:
- Harry and the Haunted House

Putnam New Media Sampler:
- Big Anthony´s Mixed-Up Magic
- The Cartoon History of the Universe

ENCICLOPEDIA ELECTRÓNICA

Clásicos de la literatura inglesa

Y ADEMÁS...

Vista Pro
Four Paws of the Crab
Descubrir Utah

SELECCIÓN DE SHAREWARE PARA MAC-PC Y MUCHO MÁS...

